numéro 5
printemps 2024

# akiLtour!?
LE GRATUIT DU MONDE DU JEU

## Les jeux qui font l'actu !
## 140 jeux chroniqués

Monsieur Guillaume présente les coulisses des *As d'Or* !

AS D'OR JEU DE L'ANNÉE CANNES 2024

> Votez pour vos jeux préférés !





> Jouez avec Antonin Boccara page 44



> Un illustrateur de talent : Olivier Derouetteau page 62

# DÉCOUVREZ NOS INCONTOURNABLES ET NOS NOUVEAUTÉS EXCLUSIVES






## TERRA PYRAMIDES

+10 ans - 45 à 90 minutes - 1 à 4 joueurs

Auteurs : Wolfgang Kramer et Michael Kiesling
Illustrateur : Lukas Siegmon




## CIRCLES

+7 ans - 30 minutes - 2 à 5 joueurs

Auteur : Thomas Sing
Illustrateur : Kinetic




## MARRAKESH

+14 ans - 90 à 120 minutes - 2 à 4 joueurs

Auteur : Stefan Feld
Illustrateurs : Franz Vohwinkel, Patricia Limberger




## EXPLORA

+9 ans - 20 à 40 minutes - 2 à 4 joueurs

Auteur : Cesare Mainardi
Illustrateur : Gael Lannurien




## EN AVANT-PREMIÈRE LUDIQUE















Le voilà, il est là ! Le FIJ ! Ce rendez-vous immanquable qui, encore plus que Nuremberg (salon professionnel jeux et jouets qui a lieu quelques jours avant Cannes, en Allemagne), lance la nouvelle année ludique : des nouveautés, des prototypes à découvrir, les retrouvailles entre joueurs, professionnelles, auteurs, illustratrices. Cette année, il y a même un *Dixit Cérémonie*, une édition spéciale du jeu mondialement connu, présente à 3 500 exemplaires pour la durée du festival. Et bien sûr, les As d'Or, ces jeux qui seront les représentants qui essaimeront l'activité jeu de société toute l'année. Qui succèdera à *Akropolis* et ses 200 000 exemplaires vendus ? Vous trouverez dans les pages de ce numéro d'*Akiltour* toutes les informations pour en profiter un maximum. Si vous nous croisez dans les allées, n'hésitez pas à nous faire coucou et nous rencarder sur vos pépites et autres découvertes ludiques ! Faites vos jeux !

*Monsieur Guillaume*






Merci à nos partenaires distributeurs










Magazine à conserver très précieusement ou à mettre à recycler. Mais à ne surtout pas laisser traîner sur la voie publique ;-)






# Cannes et son festival pas FIJ-é !




par Monsieur Guillaume

**Ah, la croisette de Cannes… Nous vous invitons vraiment à y faire un tour ! C'est une très agréable promenade en bord de mer… En cas de temps cléments, bien sûr ! Et puis son festival du cinéma. Mais surtout, mais tellement, son Festival international des jeux, le FIJ, de son petit nom ! Si vous lisez ces quelques lignes, alors vous devez être joueuse ou joueur !**

Autant vous dire que vous êtes au bon endroit et que vous tenez le bon magazine pour vous accompagner dans vos pérégrinations ludiques en cette année 2024 pour la 36e édition de cet incontournable événement ludique de l'année !

**UN PEU D'HISTOIRE, BEAUCOUP DE FAITS !**

Lorsque la première édition ouvre ses portes, nous sommes en 1986 (oui, un autre siècle) et autour de championnats d'importance, coorganisés avec les fédérations idoines, telles celles de bridge ou d'échecs, on compte alors 10 000 visites pendant ces trois jours de février.

Très vite, en 1988, le festival se dote d'un prix appelé l'As d'Or. Les catégories sont alors nombreuses : il y a des As d'Or par catégorie et un Super As d'Or pour le grand vainqueur. Des noms qui résonnent encore dans l'histoire ludique s'y font connaître : *Tempête sur l'échiquier, Abalone*, *Quarto*, *Condottiere*, *Perudo*, *Magic the Gathering*, *Tic Tac Boum*, *Kahuna* ou *Les Loups-Garous de Thiercelieux* laissent leurs empreintes… Et vous pouvez y jouer si vous souhaitez parfaire votre culture ludique, ils ont toujours ce petit quelque chose en plus !

En 2003, alors que la formule change pour laisser les catégories de côté et ne mettre en lumière qu'un jeu gagnant, l'As d'Or, une autre équipe monte le label « jeu de l'année ». En 2005, l'union des deux prix, ayant le même objectif, devient l'As d'Or – Jeu de l'année… auquel s'ajoute une catégorie Jeu Enfant en 2006, puis un Grand prix pour les jeux experts qui devient l'As d'Or – jeu de l'année Expert en 2016 pour terminer avec une quatrième catégorie, l'As d'Or – jeu de l'année Initié à partir de 2022. Preuve, s'il en est, de l'évolution et de la reconnaissance de notre




hobby préféré à travers le temps. N'oublions pas qu'en 2023 plus de 87 000 boîtes de jeux se sont vendues par jour sur le territoire avec un chiffre d'affaires qui dépasse les 550 millions d'euros… Et si l'on excepte les « années Covid », le marché a progressé de 7,3% entre 2019 et 2023 ! Rien de moins que ça !

## ET POUR 2024, ÇA DONNE QUOI ?

Cette année, le festival de Cannes continue de grandir. Pour pouvoir accueillir les plus de 80 000 passionné(e)s (à raison de maximum 21 000 festivaliers et festivalières par jour pour des raisons de sécurité), plusieurs éléments ont évolué.

C'est ainsi que, sur le Village du Festival en extérieur, vous retrouverez autour des stands et des food trucks, un skatepark en lien avec le jeu *Skate Legend* chez Rose Noire Édition, un carrousel, un bar à tatouages éphémères et une scène pluridisciplinaire avec les arts du cirque, du hip-hop ou des concerts.

Les espaces intérieurs ont également été remaniés. Afin de souffler au niveau -1, plus de 1 000 m$^2$ consacrés à l'univers du géant français Asmodee sont transférés au niveau 0.

Enfin, en extérieur et pour multiplier les accès, les espaces Tournois envahissent la plage et les Nuits du Off pour essayer les potentiels jeux de demain verront plus de 300 auteur(e)s proposer leur prototype.

Ce qui vous fait une balade possible sur 45 000 m$^2$ (sept terrains de foot, allez, on allonge le pas !) pour retrouver 5 000 professionnel(le)s réparti(e)s sur plus de 300 stands divers.

## UNE RONDE DES PRIX, UNE !

Voici encore quelques chiffres autour des neuf membres du jury. Pour jouer aux 540 jeux éligibles, ils ne comptent pas moins de 4 200 parties réparties sur 3 200 heures de jeux. La sélection s'est faite après onze heures de délibération.

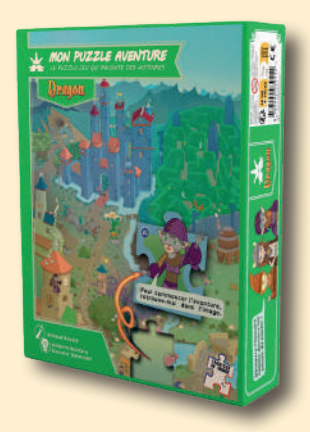
Ce jury, dont les membres changent régulièrement, est constitué de :

> Marie Giordana, influenceuse, conseillère et animatrice ludique ;
> Sandra Lebrun, journaliste et auteure de livres ludiques ;
> Pénélope, twitcheuse et chroniqueuse à Un Monde de Jeu ;
> Eva Szarzynski, ludothécaire et responsable administrative de l'association À l'Adresse du jeu ;
> Nathalie Zakarian, membre active au Réseau des Cafés Ludiques ou à « Moi j'm'en fous, je triche » ;
> Vincent Dedienne, acteur, humoriste, auteur… et joueur ;
> Damien Desnous, ludicaire, auteur, sélectionneur au Groupement des boutiques ludiques ;
> Nicolas Maréchal, mathématicien, informaticien et ludicaire à Jeux de Nim ;
> Maxildan, streameur autour des jeux vidéo et des jeux de société.

Cette année, dans la catégorie Enfant, nous retrouvons :

> *Morris le Dodo* (Blue Orange) : coopération et descente de cascade au programme pour sauver les œufs de Morris. Plongez en page 11.
> *Mon Puzzle Aventure* (Game Flow) : du puzzle et des aventures qui rangent le puzzle, malin et prenant. Retrouvez-le page 14.
> *Super Miaou* (Space Cow) : une initiation au deckbuilding pour afficher deux cartes et faire un super-chat ! Le masque est en page 14.



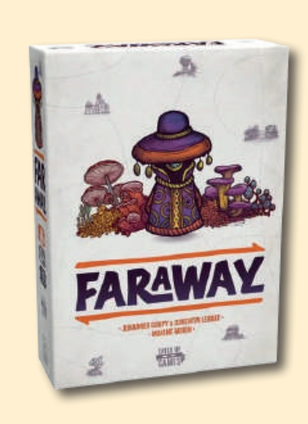












Passons à la catégorie Initié :

> *Cat in the Box* (Matagot) : un jeu de plis où couleurs et valeurs des cartes ne sont pas prédéfinies… Quelle étrangeté ! Pour en savoir plus, voir page 48.

> *Eila et l'éclat de la Montagne* (Iello) : dans ce jeu solo (qui se partage fort bien à deux), découvrez le destin d'Eila dans une aventure sous forme de cartes et de scénarios en campagne. Escaladez jusqu'à la page 68.

> *Faraway* (Catchup Games) : construisez votre chemin à l'aller et comptez vos points au retour… Si votre esprit y survit ! Le point de départ est en page 28.

Attention, jeux plus longs et règles plus riches, la catégorie Expert :

> *Le Château Blanc* (Iello) : neuf actions au total grâce aux choix des dés et gestion de ressources pour se placer au mieux auprès du Daimyo. Passer le pont en page 65.

> *Darwin's Journey* (Thundergryph Games) : pose d'ouvriers à améliorer par des cachets pour aboutir à la théorie de l'évolution. Le campement sur les Galapagos est en page 69.

> *La Famiglia* (SuperMeeple) : l'affrontement de deux équipes mafieuses pour le contrôle des territoires. Programmations d'ordres et tractations sont au menu en page 69.

Terminons avec la catégorie As d'Or – Jeu de l'année :

> *Perfect Words* (Tiki Éditions) : coopérez autour de la création d'une grille de concepts fléchés pour avoir ensuite le plus de mots en communs. La grille est page 54.

> *Sur les traces de Darwin* (SWAF) : un voyage avec l'éminent chercheur pour dresser un tableau des animaux observés. Rejoignez le Beagle en page 28.

> *Trio* (Cocktail Games) : Qui sera le premier à retrouver un trio de cartes parmi celles en main ou cachées sur la table ? Cherchez en page 48.

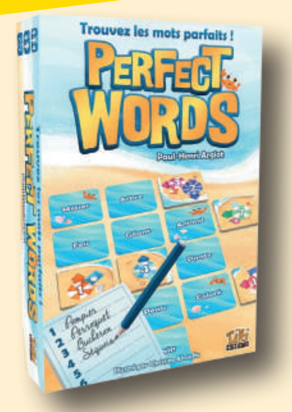
Ne souhaitant pas terminer par l'aspect critique de cette sélection, commençons par les éléments qui questionnent un peu. Des jeux qui ont semblé marquer l'année 2023, il y en avait d'autres, et certains ont bien fait parler d'eux pourrions-nous dire. *Marrakesh* chez Queen Games, par exemple, était peut-être finalement trop classique ? On peut aussi penser à l'innovant et réjouissant *Sky Team* chez le Scorpion Masqué, mais peut-être finalement qu'un jeu, ce n'est pas qu'un jeu ? *Heredity* et ses aspects maîtrisés, narratif et mécanique, se révèle peut-être trop engageant ? *Planet Unknown* chez Origames, peut-être trop « encore des polyominos » ? *The Vale of Eternity* ou *Forêt Mixte*


















avaient peut-être « trop de combos » ? Quid du *Grand Méchant Monstre* et son « lance et gribouille » ou du *Gardien des Saisons* et son livre-téléporteur pour les enfants ?... Ces quelques lignes pour démontrer qu'il suffit de quelques éléments pour contrebalancer la présence ou l'absence d'un jeu ou non dans une sélection et que cette dernière n'en demeure pas moins pertinente, et éclairante sur d'autres aspects de la production ludique. Analysons donc cette sélection pour ce qu'elle a retenu, pour ce qu'elle propose de mettre en avant.

Première chose à dire, cette sélection est forte en éclectisme, avec même un jeu solo (ce qui fait râler les tenants de « si c'est solo, ce n'est pas un jeu de société »), que ce soit en termes de mécaniques (puzzle, pose d'ouvriers, adresse, plis, deckbuilding...) ou de thématiques. Autre bon point, les catégories associées à chaque jeu semblent plus consensuelles. Tout au plus aurait-on hésité à placer *Le Château Blanc* en initié mais la portée forte du choix d'une action sur les neuf de la partie en réserve l'essence à ceux qui apprécient de se tordre les neurones en frisant un peu la « paralysie de l'analyse ». Enfin, nous avons une catégorie As d'Or qui flirte avec une catégorie « jeux d'ambiance » si ce n'était la présence de *Sur les traces de Darwin*. Lui-même prétendant léger, puisqu'un peu « chacun dans son coin à remplir son tableau au mieux » et presque trop simple... Ce qui lui donne aussi son côté « relaxant » et « familial ».

AS D'OR
JEU DE L'ANNÉE
CANNES 2024
NOMMÉ

Concluons en pointant l'aspect démonstratif de cette sélection. Toute personne peu au fait du marché du jeu de société aura, avec ces douze jeux, une bonne photographie de la variété de ce domaine et de la qualité de la production ludique en 2023.

Lorsque vous lirez ces lignes, il est fort probable que les prix aient été remis, mais nous ne résistons pas au plaisir du pronostic... Vous pourrez juger de nos talents en la matière :

> *Mon Puzzle Aventure* parce que faire un puzzle et en tirer des aventures et une initiation à la lecture, c'est une si bonne idée !

> *Faraway* parce que ce twist du cerveau, qui n'est pas forcément pour tous, semble tellement aller de soi que nous regrettons de ne pas y avoir pensé avant.

> *La Famiglia* parce qu'un bon jeu en équipe (2 vs 2) faisant naître tant de sensation et de tractations, c'est osé et méritant !

> Enfin *Trio* parce que c'est d'une telle évidence (même s'il faut se méfier des « évidences ») et qu'il rassemble tellement tout en étant simple que ce serait un très bon jeu de l'année !

Allez, go les boîtes, go les jeux et rendez-vous dans les allées pour discuter de tout ça ! Bonnes parties et bon festival !

*Photos : © JM Auzias, Festival 2020.*

# Faites vos jeux



| JEU | ÉDITEURE | STAND | PAGE | À VOIR | À JOUER | À ACHETER |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **PETITS JOUEURS** | | | | | | |
| 1,2,3 faufile-toi | Ravensburger | 23.02 | 16 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Cache cache Loustic | Loki | 12.02 | 12 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Ducky Ducky | Djeco | 29.04 | 11 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Enquête En Cavale | Edition En Cavale | 10.06 | 16 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Flashback Lucy | Scorpion masqué | 14.06 | 11 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Kids Express | Ludonaute | 09.06 | 10 | ☐ | ☐ | ☐ |
| La Ronde du Pollen | Bioviva ! | 30.03 | 11 | ☐ | ☐ | ☐ |
| les Musiciens de Brême | Granna | 17.03 | 12 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Mes trois copains | Makaka éditions | 09.10 | 16 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Mon Puzzle Aventure | Game Flow | 06.04 | 14 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Morris le Dodo | Blue Orange | 11.02 | 11 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Myriades | Ghost Dog | 29.09 | 14 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Plouf Canard | Gigamic | 20.02 | 14 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Roule Tampouille | Space Cow | 28.02 | 10 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Super Miaou | Space Cow | 28.02 | 14 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Trouilleville | Makaka éditions | 09.10 | 12 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Woodamino | Djeco | 29.04 | 12 | ☐ | ☐ | ☐ |
| **POUR TOUS** | | | | | | |
| A la recherche des espèces disparues | Origames | 05.03 | 36 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Alhambra the Red Palace | Queen Games | 17.06 | 38 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Alpino | Piatnik | 18.06 | 28 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Archeologic | Ludonaute | 09.06 | 22 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Boreal | Spiral éditions | 10.04 | 36 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Budizz | Collective adventure | 03.01 | 38 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Chats tournent en rond | Smart games | 29.11 | 24 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Chocolates | Piatnik | 18.06 | 36 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Comme un Ninja | Studio Twin Games | T.05 | 30 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Crime Bet | 404 éditions | T.05 | 26 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Cyberion | Inpatience | 10.05 | 40 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Dorfromatik | Gigamic | 20.02 | 34 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Ecosystème - Océan | Origames | 05.03 | 20 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Elios | Helvetiq | 18.06 | 29 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Explora | Atalia | 17.03 | 26 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Far Away | Catch Up Games | 08.02 | 28 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Flip Circus | Iello | 12.01 | 22 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Gold'n'Crash | Grrre Games | 10.01 | 26 | ☐ | ☐ | ☐ |

| JEU | ÉDITEURE | STAND | PAGE | À VOIR | À JOUER | À ACHETER |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Graffiti | Queen Games | 17.06 | 34 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Heat : Heavy Rain | Days of Wonder | B.06 | 34 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Knarr | Bombyx | 14.02 | 29 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Kronologic - Paris 1920 | Super Meeple | 05.05 | 38 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Lanfeust | Oka Luda | 18.04 | 21 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Le Match du Siècle | Gigamic | 20.02 | 24 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Linx | Matagot | 09.05 | 24 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Maps of Misterra | Sit Down ! | 09.04 | 22 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Médieval Académie | Blue Cocker | 10.08 | 32 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Micro Dojo | Don't Panic Games | 07.01 | 40 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Moon River | Blue Orange | 11.02 | 32 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Moorland | Gigamic | 20.02 | 23 | ☐ | ☐ | ☐ |
| My Island | Iello | 12.01 | 21 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Mycelia | Ravensburger | 23.02 | 34 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Nonaga | Steffen Spiele | 18.06 | 29 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Odin | Helvetiq | 18.06 | 20 | ☐ | ☐ | ☐ |
| On the road | Helvetiq | 18.06 | 30 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Oxono | Cosmoludo | 10.03 | 21 | ☐ | ☐ | ☐ |
| pixel aventure | Aurora | 29.07 | 30 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Pixies | Bombyx | 14.02 | 23 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Point City | Gigamic | 20.02 | 32 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Sacrifice 666 | Don't Panic Games | 07.01 | 30 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Sahwari | Joodini éditions | 07.03 | 38 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Sherlock Holmes | Makaka | 09.10 | 32 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Stigmeria | Editions Garajeux | 03.05 | 24 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Streets of Gotham City | Don't Panic Games | 07.01 | 36 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Sunrise avenue | Gigamic | 20.02 | 26 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Sur les traces de Darwin | Sorry We Are French | 22.02 | 28 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Sushi Boat | Don't Panic Games | 07.01 | 29 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Terra Pyramides | Huch! | 17.03 | 22 | ☐ | ☐ | ☐ |
| The last Doge | Don't Panic Games | 07.01 | 28 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Unboxed | Don't Panic Games | 07.01 | 40 | ☐ | ☐ | ☐ |
| World Wonders | Super Meeple | 05.05 | 21 | ☐ | ☐ | ☐ |
| **AMBIANCE** | | | | | | |
| 99 % | Nostromo | 08.11 | 58 | ☐ | ☐ | ☐ |
| A la louche | Atalia | 17.03 | 56 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Cat in the box | Matagot | 09.05 | 48 | ☐ | ☐ | ☐ |



CANNES FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX



| JEU | ÉDITEURE | STAND | PAGE | À VOIR | À JOUER | À ACHETER |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Chats de Poche | Lumberjacks Studio | 08.08 | 51 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Cheesenapping | Don't Panic Games | 07.01 | 54 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Chipatsu | Origames | 05.03 | 52 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Circles | Huch! | 17.03 | 57 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Countries | Les éditions du Génépi | 18.06 | 54 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Courtisans | Catch Up Games | 08.02 | 46 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Des bruits dans la nuit | Don't Panic Games | 07.01 | 48 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Enquête Express : Peter Pan | Blam ! | 13.02 | 46 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Esprit es-tu là ? | Topi games | 31.17 | 60 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Focus | Oldchap Games | 06.05 | 50 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Infiltraîtres | Origames | 05.03 | 58 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Ink it ! | Bankiiiz Editions | 08.04 | 46 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Jackpot Royal | Replay Games | 06.23 | 52 | ❑ | ❑ | ❑ |
| La bâtarde | Wilson Jeux | 18.06 | 60 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Les Chats de Schrodinger | Amigo | 20.02 | 50 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Linq | Old Chap Games | 06.05 | 51 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Little Tavern | Repos Production | B.04 | 48 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Mind Map | Sorry We Are French | 22.02 | 46 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Mind Me ! | Olémains games | 08.12 | 52 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Mind Up ! | Catch Up Games | 08.02 | 50 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Mino Dice | Iello | 12.01 | 51 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Nicole | Bakakou | 20.02 | 57 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Now ! | Scorpion Masqué | 14.06 | 56 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Olémains | Olémains games | 08.12 | 56 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Olympikos | DS4 | 08.06 | 57 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Perfect Words | Tiki éditions | 05.02 | 54 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Quickshot | Bankiiiz | 08.04 | 56 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Rainbow 7 | Ghost Games | 29.09 | 60 | ❑ | ❑ | ❑ |
| RIP | Jeux Opla | 13.04 | 50 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Rolling Dead | Arthory | 03.06 | 52 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Ruses et trahisons | Piatnik | 18.06 | 58 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Smart 10 famille | Wilson Jeux | 18.06 | 58 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Speech | Cocktail Games | 30.01 | 46 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Stop me or let me go | Kyf édition | 30.02 | 54 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Suricate | Oka Luda | 18.04 | 46 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Syncro | Grrre Games | 10.01 | 51 | ❑ | ❑ | ❑ |

| JEU | ÉDITEURE | STAND | PAGE | À VOIR | À JOUER | À ACHETER |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Traitres à bord ! | Savana Games | 06.01 | 57 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Trio | Cocktail Games | 30.01 | 48 | ❑ | ❑ | ❑ |
| **CONNAISSEURS** | | | | | | |
| Amalfi - Renaissance | Sylex | 14.04 | 65 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Apiary | Matagot | 09.05 | 66 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Bardwood | Super Meeple | 05.05 | 72 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Beast | Don't Panic Games | 07.01 | 70 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Bruxelles | Geek Attitude Games | 12.07 | 65 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Castles of Mad Ludwig | Lucky Duck Games | 05.01 | 68 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Darwin's Journey | ThunderGryph Games | 10.06 | 69 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Eat Zem All | Origames | 05.03 | 65 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Eila et l'éclat de la Montagne | Iello | 12.01 | 68 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Erudits du tigre du sud | Pixie Games | 09.09 | 68 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Evacuation | Intrafin | 14.08 | 66 | ❑ | ❑ | ❑ |
| From the Moon | La Boîte de Jeu | 08.01 | 64 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Humanity | Bombyx | 14.02 | 72 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Kutnà Hora : la cité de l'argent | Iello | 12.01 | 66 | ❑ | ❑ | ❑ |
| La Famiglia | Super Meeple | 05.05 | 69 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Le Chateau Blanc | Iello | 12.01 | 65 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Le clan des Loups | Gigamic | 20.02 | 68 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Les Rats de Wistar | Intrafin | 14.08 | 69 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Marrakesh | Queen Games | 17.06 | 69 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Orc vs Orcs | Nostromo | 08.11 | 70 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Path of Civilization | Captain Games | 12.10 | 66 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Planet Unknown | Origames | 05.03 | 72 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Planta Nubo | Super Meeple | 05.05 | 70 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Virtual Revolution | Sudio H | 24.02 | 70 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Yuan | Oka Luda | 18.04 | 64 | ❑ | ❑ | ❑ |
| **CARRÉ HISTOIRE** – Stands 04.03 & 04.05 | | | | | | |
| Cangaceiros | Semper Victor Publishing | | 77 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Gettysburg | Worthington games | | 77 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Les batailles de Louis XIV | Cerigo Editions | | 76 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Opération Commando Pegasus Bridge | Ajax Games | | 76 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Quatermaster General Front de l'Est | Semper Victor Publishing | | 76 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Rex Britannorum | Shakos | | 77 | ❑ | ❑ | ❑ |

# Les petits joueurs

**Les jeux pour les enfants sont souvent les plus imaginatifs : réflexe, mémoire, dextérité, stratégie... Ils font tout comme les grands et parfois en mieux.**

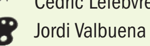
## KIDS EXPRESS
### DÉGOMMEZ-LES TOUS !

**COOPÉRATIF - PICHENETTE - WESTERN**

**+5 ans — 15 minutes — 1 à 4 joueurs**

Les bandits ont volé le trésor et s'enfuient en train. Votre bande de jeunes justiciers les poursuit en diligence pour récupérer les pépites. Vous pouvez sauter dans le train pour vous emparer d'une pépite, ou dégommer un bandit d'une pichenette avec le lance-pierre. Unissez vos forces contre les vilains hors-la-loi !


Ludonaute


Christophe Raimbault, Cédric Lefebvre

Jordi Valbuena






Stand **09.06**




Stand **28.02**

## ROULE TAMPOUILLE
### LE TAMPON POULE

**ROLL&WRITE - TAMPONS - FERME**

**+5 ans — 20 minutes — 2 à 5 joueurs**

Les dés vous indiquent les tampons animaux (poule, cochon, vache...) à utiliser pour remplir votre ferme. Si vos animaux sont bien rangés par espèce, vous marquez des points à la fin de la partie. Dans un niveau plus difficile, la fermière ajoute des objectifs (par exemple 1 point par canard à côté d'une haie).


Space Cow


Walter Obert


Magdalena Markowska



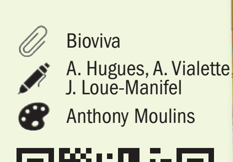
## LA RONDE DU POLLEN

# PROMENADE DE FLEUR EN FLEUR

**OBSERVATION - MOTRICITÉ - COOPÉRATIF**

**+ 4 ans — 15 minutes — 2 à 4 joueurs**

Vous êtes des insectes qui transportez des grains de pollen vers les fleurs pour obtenir de jolis fruits.  Mais aussi belle soit la nature, attention aux dangers : certains animaux, certes, des événements naturels (vent) mais surtout : les pesticides. Bioviva nous propose un jeu coopératif pour découvrir la pollinisation.



Bioviva
A. Hugues, A. Vialette, J. Loue-Manifel
Anthony Moulins









## MORRIS LE DODO

# VENEZ À L'AIDE DE MORRIS LE DODO

**MOTRICITÉ - ESPRIT D'ÉQUIPE - NOTION DE CHOIX**

**+ 3 ans — 10  minutes — 2 à 4 joueurs**

Quand un explorateur débarque sur l'île de Morris le dodo, celui-ci s'empresse de cacher ses œufs en bas de la cascade. Aidez-le à vider le nid en faisant glisser les œufs, sans les casser, afin de ne pas attirer l'attention de l'explorateur. Un jeu tout mignon et coloré qui ravira les petits mais aussi les plus grands.



Blue Orange
Émilie et Jerôme Soleil
GYOM




## FLASBACK LUCY

# ENQUÊTE CHEZ LES ZOMBIES

**ESPRIT D'ÉQUIPE, DÉDUCTION, ENQUÊTE**

**+ 8 ans — 40 minutes — 1 à 4 joueurs**

Empêchez les zombies de déclencher la fin du monde ! Ils ont pris le contrôle de votre école ! Mais, n'oubliez que vous avez fabriqué une machine à remonter dans les souvenirs, qui vous permettra certainement de déjouer les plans des zombies. Dans ce jeu coopératif, vous avez des gadgets et 3 scénarios. Menez l'enquête tous ensemble.



Scorpion Masqué
G. Durnerin, B. Derrez et M-A Doyon
L. de Châteaubourg, J.Mati et J. Eva Gao









## DUCKY DUCKY

# ATTRAPEZ LES CANETONS !

**ANTICIPATION - PLACEMENT – PÊCHE AUX CANARDS**

**+ 6 ans — 15 minutes — 2 à 4 joueurs**



Djeco
Olivier Grégoire, Geoffroy Simon
Ilya Green

Comme à la fête foraine, vous devez récupérer d'adorables petits canards. Vous avez 6 cartes représentant ceux que vous devez attraper. Mais attention, la rivière coule et les canards avancent. À vous de vous positionner sur la bonne case et tenter de bloquer vos adversaires. Un 1er jeu de placement et d'anticipation tout mignon.

## TROUILLEVILLE

# JOUEZ, RÊVEZ, IMAGINEZ, PETITS MONSTRES !

**MAÎTRE DE JEU - FANTASTIQUE - JEUX DE RÔLE**

**+ 6 ans — 30/120 minutes — 4 à 8 joueurs**

Dans ce jeu de rôle d'initiation pour toute la famille, vous incarnez un monstre ! Le maître du jeu connaît l'histoire et aide les autres joueurs à la vivre. Les illustrations aident les jeunes rôlistes débutants à s'imaginer dans l'aventure. L'auteur sera en dédicace sur le stand Makaka 9-10 durant le festival de Cannes du samedi au dimanche.



Makaka Éditions
Johan Troïanowski
Johan Troïanowski




## LES MUSICIENS DE BRÊME

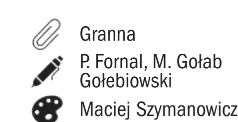



# À BRÊME, ON BRAIT

**ESTIMATION - EMPILEMENT - CONTE**

**+ 5 ans — 20 minutes — 2 à 4 joueurs**

Les animaux sur le chemin se rassemblent pour effrayer les bandits. Choisissez-les l'un après l'autre pour sa taille et son pouvoir : ils s'empilent. Pour gagner, estimez au plus juste : que votre tour soit suffisamment haute pour dépasser l'empilement des méchants, mais plus petite que celle des autres prétendants.



Granna
P. Fornal, M. Gołab Gołebiowski
Maciej Szymanowicz

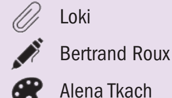


## CACHE-CACHE LOUSTIC

# UN, DEUX, TROIS... JOUEZ !

**MOTRICITÉ FINE - RECONNAISSANCE DE MOTIF - ANIMAUX**

**+ 3 ans — 15 minutes — 2 à 6 joueurs**



Loki
Bertrand Roux
Alena Tkach

L'incroyable partie de cache-cache commence ! Loustic, votre copain le petit loup, vous cherche dans le parc. Cachez-vous derrière les décors en 3D ! Ce jeu n'oublie pas d'être malin pour aider les enfants à apprendre : mémorisation, observation, anticipation... Sans oublier le principal pour bien grandir : s'amuser !







## WOODANIMO

# LOGIQUEMENT, VOUS GAGNEZ !

**PLACEMENT - 50 DÉFIS - NATURE**

**+ 7 ans — Durée à volonté — 1 joueur**

Djeco
Cédric Martinez
Tom Frost

Un joli jeu en bois, dans lequel vous devez placer les animaux dans la forêt en suivant les contraintes de pose. Car oui, certains animaux sont inséparables et d'autres n'ont pas intérêt à se retrouver côte à côte. Avec 50 cartes défis et 3 niveaux de difficulté, un agréable moment en forêt vous attend.



JEUX DE PLATEAU



JEUX DE RÔLE

ESCAPE GAME



MEEPLE MAPS






MURDER PARTY



JEUX DE CARTES



ANIMATIONS À BORD



RANDONNÉES PHOTOS

# Les CROISIÈRES MEEPLE 2024

## EXPERTS : DU 13 AU 20 OCTOBRE 2024

## EXPERTS ET FAMILLE : DU 20 AU 27 OCTOBRE 2024




Offre de Lancement valable pour toute pré-inscription avant le 31/03/2024

**DÉJÀ PLUS DE 250 INSCRITS !**

### SEMAINE 1 « EXPERTS » : DU 13 AU 20 OCTOBRE 2024

| | OFFRE DE BASE<br>SANS REMISE | OFFRE DE REPEATER<br>ÉCONOMISEZ 275 € | OFFRE DE LANCEMENT<br>ÉCONOMISEZ 175 € |
|---|---|---|---|
| **CABINES POUR 2 PERSONNES** | PRIX PAR ADULTE / 2 ADULTES | PRIX PAR ADULTE / 2 ADULTES | PRIX PAR ADULTE / 2 ADULTES |
| INTÉRIEURE DOUBLE | 1 282 € | 1007 € | 1107 € |
| EXTÉRIEURE DOUBLE | 1 387 € | 1112 € | 1212 € |
| BALCON DOUBLE | 1 477 € | 1202 € | 1302 € |
| **CABINES POUR 3 PERSONNES** | PRIX PAR ADULTE / 3 ADULTES | PRIX PAR ADULTE / 3 ADULTES | PRIX PAR ADULTE / 3 ADULTES |
| INTÉRIEURE TRIPLE | 1 190 € | 915 € | 1015 € |
| EXTÉRIEURE TRIPLE | 1 260 € | 985 € | 1085 € |
| BALCON TRIPLE | 1 374 € | 1099 € | 1199 € |
| **CABINES POUR 4 PERSONNES** | PRIX PAR ADULTE / 4 ADULTES | PRIX PAR ADULTE / 4 ADULTES | PRIX PAR ADULTE / 4 ADULTES |
| INTÉRIEURE QUADRUPLE | 1 145 € | 870 € | 970 € |
| EXTÉRIEURE QUADRUPLE | 1 197 € | 922 € | 1022 € |
| BALCON QUADRUPLE | 1 282 € | 1007 € | 1107 € |
| **CABINE DOUBLE POUR SOLO** | PRIX POUR 1 ADULTE | PRIX POUR 1 ADULTE | PRIX POUR 1 ADULTE |
| INTÉRIEURE DOUBLE | 1 592 € | 1317 € | 1417 € |
| EXTÉRIEURE DOUBLE | 1 772 € | 1497 € | 1597 € |
| BALCON DOUBLE | 1 997 € | 1722 € | 1822 € |

### SEMAINE 2 « EXPERTS & FAMILLES » : DU 20 AU 27 OCTOBRE 2024

| | OFFRE DE BASE<br>SANS REMISE | OFFRE DE REPEATER<br>ÉCONOMISEZ 275 € | OFFRE DE LANCEMENT<br>ÉCONOMISEZ 175 € |
|---|---|---|---|
| **CABINES POUR 2 PERSONNES** | PRIX PAR ADULTE / 2 ADULTES | PRIX PAR ADULTE / 2 ADULTES | PRIX PAR ADULTE / 2 ADULTES |
| INTÉRIEURE DOUBLE | 1 432 € | 1157 € | 1257 € |
| EXTÉRIEURE DOUBLE | 1 537 € | 1262 € | 1362 € |
| BALCON DOUBLE | 1 737 € | 1462 € | 1562 € |
| **CABINES POUR 3 PERSONNES** | PRIX PAR ADULTE / 3 ADULTES | PRIX PAR ADULTE / 3 ADULTES | PRIX PAR ADULTE / 3 ADULTES |
| INTÉRIEURE TRIPLE | 1 377 € | 1102 € | 1202 € |
| EXTÉRIEURE TRIPLE | 1 447 € | 1172 € | 1272 € |
| BALCON TRIPLE | SOLD OUT | SOLD OUT | SOLD OUT |
| **CABINES POUR 4 PERSONNES** | PRIX PAR ADULTE / 4 ADULTES | PRIX PAR ADULTE / 4 ADULTES | PRIX PAR ADULTE / 4 ADULTES |
| INTÉRIEURE QUADRUPLE | 1 350 € | 1075 € | 1175 € |
| EXTÉRIEURE QUADRUPLE | 1 402 € | 1127 € | 1227 € |
| BALCON QUADRUPLE | 1 502 € | 1227 € | 1327 € |
| **CABINE DOUBLE POUR SOLO** | PRIX POUR 1 ADULTE | PRIX POUR 1 ADULTE | PRIX POUR 1 ADULTE |
| INTÉRIEURE DOUBLE | SOLD OUT | SOLD OUT | SOLD OUT |
| EXTÉRIEURE DOUBLE | SOLD OUT | SOLD OUT | SOLD OUT |
| BALCON DOUBLE | 2252 € | 1977 € | 2077 € |

Tarifs en pension complète, hors boissons, hors taxe de séjour à bord (77€), hors adhésion au MEEPLE CLUB obligatoire (36€).
Tarifs enfants : nous consulter prix forfaitaire. Accessibilité (-300€ accompagnant PMR). Simulateur de prix disponible sur notre communauté WhatsApp.



**Si vous êtes intéressé, scannez le QR code, remplissez le formulaire de pré-inscription et nous vous contacterons.**

Des questions ? Envoyez un mail à cedric@capitainemeeple.com ou appelez le +33 6 08 56 67 61 (SMS)

**Vous voulez en savoir plus sur les croisières du CAPITAINE MEEPLE ? Rejoignez la communauté sur le groupe WhatsApp**






**RETROUVEZ-NOUS AU FIJ SUR LES STANDS T05 ET T06**

TENTE SUR LE PARVIS, FACE À LA MER

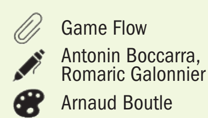
## MON PUZZLE AVENTURE : DRAGON

# UN GRAND JEU POUR PETIT HÉROS

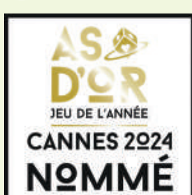
**OBSERVATION - HISTOIRE - PUZZLE**

**+ 5 à 10 ans — 30 minutes — 1+ joueurs**

Dans un premier temps, vous construisez le puzzle normalement. Ensuite, vous cherchez votre héros et vous retournez sa pièce de puzzle : au dos, des instructions indiquent comment l'aider à retrouver son dragon. Un livre dont vous êtes le héros vous permet de découvrir autrement l'histoire du héros et du petit dragon.



Game Flow
Antonin Boccarra, Romaric Galonnier
Arnaud Boutle







Stand **06.04**

## PLOUF CANARD

# PLONGEZ DANS LA MARE DU COIN (COIN) !

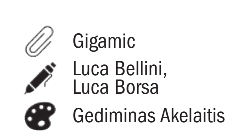
**MOTRICITÉ FINE - COOPÉRATIF - NATURE**

**+ 3 à 7 ans — 15 minutes — 1 à 4 joueurs**

Vous aidez maman canard et ses canetons à se rendre à la mare. Le dé vous indique jusqu'à quel dessin avance un canard, à vous de choisir lequel. Si le dé indique le soleil, celui-ci avance. Attention qu'il ne se cache pas derrière le nuage. Il fera alors trop frais pour les canetons, qui ne pourront pas se baigner !




Stand **20.02**



Gigamic
Luca Bellini, Luca Borsa
Gediminas Akelaitis



## SUPER MIAOU

# UN SUPER JEU POUR DES SUPER JOUEURS

**CARTES - DECKBUILDING - SUPER HÉROS**

**+ 6 ans — 15 minutes — 2 à 4 joueurs**

Super Miaou a disparu ! Le premier à le retrouver gagne la partie. Il s'agit d'une initiation au deckbuilding : vous achetez des cartes de plus en plus fortes pour créer votre deck. Une fois utilisées, les cartes passent à la machine avant de retourner dans le sac à dos. Achetez de la pâté pour attirer Miaou et donnez-lui une cape pour obtenir Super Miaou !



Space Cow
Guillaume Desportes
Olivier Derouetteau







Stand **28.02**

## MYRIADES

# UNE MYRIADE DE JOUEURS

**OBSERVATION - RAPIDITÉ - SIMULTANÉITÉ**

**+ 7 ans — 20 minutes — 1 à 5 joueurs**

Les îles doivent s'assembler pour correspondre aux objectifs : nombre de toucans, de maisons, de champignons et de joyaux. Les joueurs cherchent tous en même temps en tournant et retournant leurs îles jusqu'à ce que quelqu'un obtienne la combinaison demandée par l'objectif. Ce joueur gagne alors une île et la partie continue...




Stand **29.09**



Ghost Dog
Benoit Turpin, Romaric Galonnier
Gorobeï



# La BD dont tu es le petit héros






POUR LES ENFANTS
DE 3 À 7 ANS
EN LECTURE ACCOMPAGNÉE
ET TOUT SEUL
POUR LES PLUS GRANDS

ET LES ONGLETS
DE COULEUR

DÉPLACE -TOI FACILEMENT
DANS LE LIVRE
AVEC LES SYMBOLES COLORÉS
ET NUMÉROTÉS

DES ÉNIGMES, DES MISSIONS,
PLEIN DE CHEMINS DIFFÉRENTS
C'EST TOI LE HÉROS !





























## Qui atteindra la maison sans se faire repérer ?

Des ratons laveurs tentent de se frayer un chemin dans le jardin ! Mais attention à ne pas se faire repérer par les petits jardiniers depuis la maison ! Ils ont fermé la fenêtre pendant quelques secondes : c'est le moment de se faufiler !



Ravensburger

### 1,2,3 FAUFILE-TOI

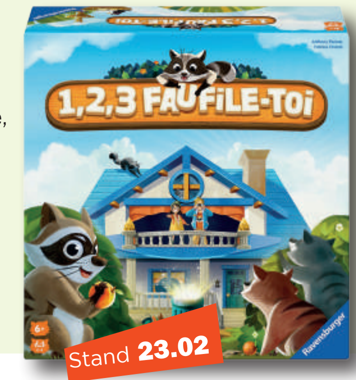
## RIGOLEZ EN MODE FURTIF !

**CACHE-CACHE - ASYMÉTRIQUE - NATURE**

**+ 6 ans — 15/30 minutes — 2 à 4 joueurs**

Ravensburger
Anthony Perone, Fabrice Chazal
Jiahui Eva Gao

Un joueur surveille les ratons laveurs depuis la maison. Il ferme les fenêtres et crie 1, 2, 3, faufile-toi ! Les autres joueurs avancent vite leurs figurines de ratons laveurs derrière les buissons. Lorsque les fenêtres sont rouvertes, les ratons mal cachés risquent de se faire repérer : retour au début du jardin !








### MES TROIS COPAINS

## UNE GRANDE HISTOIRE POUR PETITS LECTEURS

**BANDE DESSINÉE - CHOIX MULTIPLES - AVENTURE**

**+ 3 à 7 ans — 15/45 minutes — 1 joueur**

Makaka éditions
Manuro
Manon DMC

Les animaux tombent malades ! Avec tes amis, vous partez à la recherche de la guérisseuse. Dans cette bande dessinée, tous vos choix sont importants pour traverser les couleurs du pays de l'arc-en-ciel. Le voyage est dangereux mais les animaux ont besoin de vous. Aurez-vous la force et le courage de partir à l'aventure ?

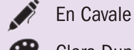


### LA CHASSE AU TRÉSOR

## UNE CHASSE AU TRÉSOR D'ANNIVERSAIRE

**CLÉ EN MAIN - ANIMATION DE GROUPE - ÉNIGMES ET DÉFIS**

**+ 8 ans — 90 minutes — 4 à 8 joueurs**

Éditions En Cavale
En Cavale
Clara Dupré

Pour ton anniversaire, mène l'enquête avec tes amis ! Vous rejoignez l'Académie des Enfants Espions pour libérer les gardiens d'une mystérieuse île sauvage : c'est l'Opération Animatropico. Une aventure clé en main d'1h30, prête en 15 min : cartes d'invitation, indices cachés, énigmes, message audio à écouter... Une enquête inoubliable et fédératrice !







## VOTEZ POUR VOS JEUX PRÉFÉRÉS

**et participez au tirage au sort pour gagner de nombreux jeux !**





























Clé en main - Animation de groupe - Énigmes et défis

8+ ÂGE

1H30

4-8

LA CHASSE AU TRÉSOR

Tout pour animer un anniversaire

CARTE D'EXPÉDITION

OPÉRATION ANIMATROPICO

# TOUT POUR ANIMER UN ANNIVERSAIRE

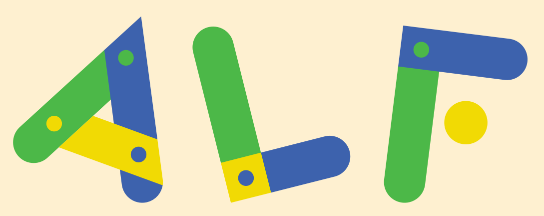



Distribué en France par Blackrock Games

Éditions En Cavale est une maison d'édition française spécialiste d'enquêtes immersives, interactives mais sans aucun écran, pour les enfants de 4 à 12 ans et leurs familles.
(Re)découvrez notre catalogue sur en-cavale.fr



# Et si on allait à la *ludothèque* ?



Association des Ludothèques Françaises

**La ludothèque, c'est l'endroit où l'on range ses jeux… Mais c'est aussi un équipement de proximité qui propose ses services et met en place des actions pour les joueurs.euses !**

Devinette : dans quel type de lieu un bébé de six mois, une bande d'ados, un couple de passionné.e.s de jeux et une personne âgée isolée peuvent-ils tous passer en même temps une super après-midi ? Réfléchissez bien, il n'y en a pas tant que ça. Ce qui est sûr, c'est que la ludothèque en fait partie.

Quand elles sont apparues en France il y a 50 ans, les ludothèques étaient surtout des lieux destinés aux enfants. Il faut dire qu'à l'époque, le jeu de société pour adulte était vraiment une niche minuscule (on parle d'une période ou le *Trivial Pursuit* n'existait pas et *Donjons & Dragons* non plus !). Mais depuis, ces structures ont pris la vague du jeu de société contemporain et diffusent ces nouvelles pratiques ludiques auprès des publics qui en sont parfois éloignés. Aujourd'hui, le jeu de rôle arrive également en ludothèque, avec une offre de formation pour le personnel et un partenariat conséquent avec l'éditeur Les XII Singes. De même pour le jeu vidéo, avec l'ambition d'amener les ados vers autre chose que *Fortnite* et *Roblox* (les ludothécaires aiment les défis).



*Ludothèque Interlude à Bordeaux*



*Photos Rémi Arbeau*

**Les bonnes raisons d'aller en ludothèque**

Pour le parent joueur, la ludothèque présente un intérêt évident : on peut laisser son enfant jouer à l'épicerie ou aux Playmobils tout en lisant les règles du dernier Cathala, voire en entamant un début de partie avec un autre parent, en espérant que les ludothécaires ne diront rien. Du point de vue de l'enfant de parent joueur, l'intérêt est encore plus flagrant. Il ou elle pourra profiter du fait que le parent a trouvé des petits camarades pour jouer à des jeux de son âge, sans qu'on essaye de lui apprendre les règles de *Terraforming Mars* à deux ans et demi.



Photo Remi Arbeau

Fête du Jeu 2024 à Ajaccio

Photo Remi Arbeau

Au-delà de la possibilité d'essayer de se débarrasser de ses enfants et de rencontrer d'autres joueurs.euses, la ludothèque donne aussi la possibilité d'accéder à un fonds de jeux important sans être obligé de les acheter tous, et sans devoir agrandir sa maison pour stocker les boîtes. Dans une perspective écologique de consommation raisonnée, le fait de pouvoir découvrir les jeux et s'assurer qu'ils nous plaisent avant de les acheter présente un avantage indéniable.

**_Les ludothécaires aiment les défis_**

Encore plus intéressant, beaucoup de ludothèques proposent un service de prêt de jeu. Emprunter un jeu vous permettra en effet de faire tout ce que vous n'avez jamais pu faire avec vos propres jeux, comme manger des chips au guacamole en manipulant des cartes non-sleevées, s'amuser à perdre des pièces, sauter à pied joint sur la boîte, ou encore rembourser le prix du jeu auprès de votre ludothécaire préféré.e.




**Promouvoir les cultures ludiques**

Outre l'accueil des petits et des grands, la mission des ludothèques est aussi de diffuser la culture ludique, ou plutôt les cultures. Car en effet, le jeu aujourd'hui ce ne sont pas seulement les pratiques de jeu de société contemporain, mais aussi les jeux traditionnels de tous lieux et toutes époques, les cultures enfantines, ou encore les jeux populaires comme les dominos ou la belote.

Pour cela les ludothèques mettent régulièrement en place des actions de valorisation. La plus importante est la Fête mondiale du Jeu, qui, comme son nom le laisse entendre, a lieu chaque année au mois de mai dans une quarantaine de pays de tous les continents. En France, l'événement est coordonné par l'ALF et rassemble plusieurs dizaines de milliers de participants autour des ludothèques de tout le territoire.

Les ludothèques ont également leur prix ludique annuel. Qui ne l'a pas aujourd'hui ?, me direz-vous. Sauf que la Sélection des Ludothécaires a la particularité de primer non seulement des jeux de société, mais aussi des jouets ou d'autres types de jeux (de construction, par exemple), ce qui est beaucoup plus inhabituel.

Enfin, certaines ludothèques portent des actions mettant en avant le travail des auteur.ice.s et des illustrateur.trice.s. Le festival CreaGames, porté par le Centre Ludique de Boulogne-Billancourt, est ainsi l'un de plus anciens et des plus fameux concours de création de jeu. Plus récemment, le festival Ludissyme, organisé en partenariat avec le Musée de la Carte à jouer d'Issy-les-Moulineaux, s'est développé avec l'objectif de promouvoir le processus de création en invitant des professionnel.les et en réalisant des expositions.

**Trouver sa ludothèque**

Maintenant que vous êtes convaincu.e de l'intérêt des ludothèque, vous allez évidemment vouloir vous précipiter vers la plus proche de chez vous. Pour cela, il faut savoir que les ludothèques ne sont pas toujours des équipements indépendants, et qu'elles peuvent aussi se trouver dans des médiathèques, des maisons de quartiers, des centres sociaux, etc.

Pour trouver la ludothèque la plus proche de chez vous, rendez-vous sur le site de l'ALF à l'aide du QR-Code ci-joint.



# Des jeux pour tous

**Pour ceux qui désirent passer de bons moments en famille ou entre copains, avec des jeux intelligents qui font réfléchir, mais dont la règle est simple et rapide à expliquer.**




## ÉCOSYSTÈME - OCÉAN

### QUEL CLOWN CE POISSON !

**DRAFT - PLACEMENT - COLLECTION**

**+ 8 ans — 20 minutes — 1 à 6 joueurs**





Origames
Matt Simpson
Mesa Schumacher



L'océan grouille de vie ! À vous de créer un écosystème avec vingt cartes. Les cartes sont draftées pour choisir coraux, plancton, poissons et autres habitants du lieu. Suivant leurs besoins (emplacement, voisins, nourritures...) vous marquez vos points en fin de partie. Idéal pour comprendre la diversité du vivant en s'amusant !

## ODIN

### UNE BATAILLE DIVINE

**CARTES - NOMBRE - MYTHOLOGIE**

**+ 7 ans — 15 minutes — 2 à 6 joueurs**



Helvetiq
Gary Kim, Hope S. Hwang, Yohan Goh
Crocotame



Les cartes encombrent notre main : il faut s'en débarrasser. Pour poser une carte, sa valeur doit-être supérieure à la précédente. Mais les cartes se combinent : le 6 et le 2 forment 62. À vous d'assembler vos cartes suivant leur valeur et leur couleur pour vider votre main et accomplir ainsi la volonté des dieux.





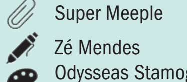

Stand **05.05**

### WORLD WONDERS

## VOTRE HUITIÈME MERVEILLE

**POLYOMINO - POINT D'ACTION - ANTIQUITÉ**

**+ 10 ans — 60 minutes — 1 à 5 joueurs**



Super Meeple
Zé Mendes
Odysseas Stamoglou, Roy Wijnen, Tom Ventre

Le titre convoité de Bâtisseur de la plus Belle Cité du Monde vous attend, alors... bâtissez ! Vous commencez chaque tour avec sept pièces d'or à dépenser, sachant que les bâtiments coûtent de deux à cinq pièces, et les merveilles : tout votre or ! Pour augmenter votre population et vos ressources, bâtissez votre stratégie !

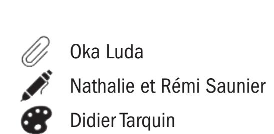
### LANFEUST DE TROY

## DÉCOUVREZ UN TRÉSOR

**NARRATIF - ÉVOLUTIF - POINTS D'EXPÉRIENCE**

**+ 8 ans — 30 minutes — 2 à 4 joueurs**

Vous incarnez les héros de la bande dessinée et ensemble vous traversez une île à la recherche de trésors et de monstres.  Choisissez votre niveau : du tutoriel à l'aventure de plusieurs heures, un large choix s'offre à vous. Vos lancés de dés limitent vos déplacements, alors optimisez-les pour gagner des XP !

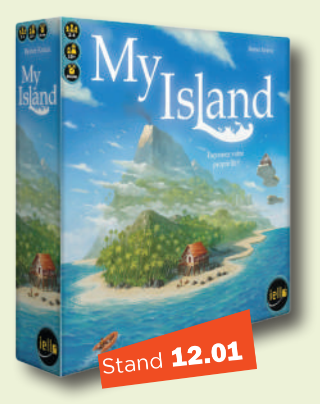


Oka Luda
Nathalie et Rémi Saunier
Didier Tarquin






Stand **18.04**



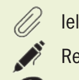

Stand **12.01**

### MY ISLAND

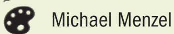
## PRESQUE MY CITY, MAIS PAS SEULEMENT !

**POLYOMINO - OBJECTIFS - LEGACY**

**+ 10 ans — 30 minutes — 2 à 4 joueurs**



Iello
Reiner Knizia



Michael Menzel



Chaque joueur construit sa propre île avec des polyominos tirés aléatoirement, mais identiques pour tous les joueurs. Votre score dépendra des emplacements choisis pour les poser. Par exemple, vous essaierez de placer les maisons sur la plage si cela rapporte des points. Le mode legacy offre toujours plein de surprises.

### OXONO

## ALIGNEZ, C'EST GAGNÉ !

**DÉPLACEMENT- ALIGNEMENT - ABSTRAIT**

**+ 8 ans — 15 minutes — 2 joueurs**






Cosmoludo
Jérémy Partinico
Tom Delahaye

Au début, seuls deux totems se trouvent sur le plateau de 6x6 cases. Vous déplacez un des deux totems verticalement ou horizontalement. Ensuite vous posez un de vos jetons juste à côté. Lorsque quatre jetons de même couleur, ou quatre X ou quatre O sont alignés, vous avez remporté la partie.






Stand **10.03**

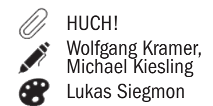



## TERRA PYRAMIDES

### SOYEZ AU SOMMET !

**PLACEMENT DE TUILES - ÉVOLUTIF - ANTIQUITÉ**

**+ 10 ans — 45/90 minutes — 1 à 4 joueurs**



HUCH!
Wolfgang Kramer, Michael Kiesling
Lukas Siegmon



D'après votre réputation, vous êtes de grands constructeurs de pyramides… À vous de le prouver ! À chaque tour vous posez une tuile qui active toutes celles alignées, à l'horizontale, la verticale ou la diagonale. Vous obtenez ainsi des ressources et des ouvriers nécessaires aux pyramides. Ainsi que de l'or, bien utile…

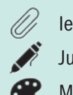
## FLIP CIRCUS

### QUEL CIRQUE !

**MÉMOIRE - POUVOIRS - CIRCASSIEN**

**+ 10 ans — 15 minutes — 2 joueurs**



Iello
Julien Gérard
Meybis Ruiz Cruz

Les dix jetons Artistes (acrobate, dresseur, clown…) possèdent un Artiste au verso différent du recto. Grâce à leurs pouvoirs, vous cherchez à aligner trois Artistes identiques. Vous pourrez inverser des jetons ou en retourner. Souvenez-vous de l'emplacement des Artistes au verso pour avoir une chance de l'emporter !







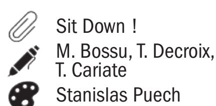


## MAPS OF MISTERRA

### VOUS ÊTES PLUTÔT LAGUNE OU MONTAGNE ?

**DÉPLACEMENT - TERRAIN - CARTOGRAPHIER**

**+ 10 ans — 45/60 minutes — 1 à 4 joueurs**



Sit Down !
M. Bossu, T. Decroix, T. Cariate
Stanislas Puech



Une nouvelle île vient d'être découverte ! Vous vous rendez sur place pour la cartographier. Déplacez votre figurine, puis indiquez sur votre plateau personnel les terrains qu'elle voit près d'elle, par exemple forêt et steppe. Votre plateau personnel ne ressemble pas toujours à l'île, car vous possédez des objectifs cachés.

## ARCHEOLOGIC

### LA CITÉ PREND FORME

**LOGIQUE - POLYOMINO - ARCHÉOLOGIE**

**+ 12 ans — 45 minutes — 1 à 4 joueurs**

Le plan de la cité est indiqué dans les textes anciens qui ne sont pas toujours faciles à décrypter. Pour vous aider, un Archéoscope répond précisément à vos questions : nombre de cases du carré sur un axe, l'emplacement des pièges… Mais celui-ci prend son temps pour donner sa réponse et les autres joueurs risquent de vous devancer.



Ludonaute
Yoann Levet
Pauline Detraz





## MOORLAND

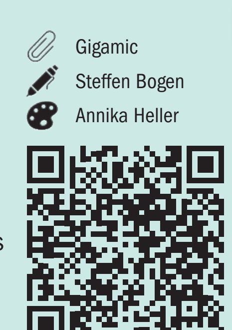
# TOURS ET DES TOUR...BIÈRES !

**GESTION DE RESSOURCES – PLACEMENT DE TUILES - NATURE**

**+ 10 ans — 30 minutes — 2 à 4 joueurs**

Gérez votre tourbière, faune et flore, par votre tableau de cartes. Récupérez cartes et Plantes, agencez-les et organisez ressources et cours d'eau pour des réactions en chaîne. Choix, placements, récupérations et déplacements de ressources optimiseront votre score à la découverte d'un écosystème méconnu.

Gigamic
Steffen Bogen
Annika Heller






Stand **20.02**




Stand **14.02**

## PIXIES

# BEE GEES ? NON, PIXIES !

**COLLECTION - PLACEMENTS DE CARTES - CHANCE**

**+ 8 ans — 30 minutes — 2 à 5 joueurs**

Chiffre, couleur et symbole s'associent sur les cartes dans un tableau 3x3 pour marquer le plus de points en 3 manches. Mais pour marquer, il faut « valider » ! Et pour « valider », il faut recouvrir une carte face cachée. Se glissent alors dans ce jeu à tempo spirales, croix et zone de couleurs pour scorer plus.



Bombyx
Johannes Goupy
Sylvain Trabut

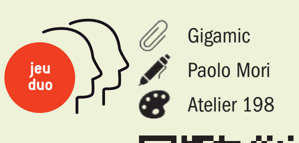


## LE MATCH DU SIÈCLE

# JOUEZ LES CARTES CÔTÉ NOIR, OU CÔTÉ BLANC ?

**ASYMÉTRIQUE – DECK - JEU D'ÉCHECS**

**+ 10 ans — 40 minutes — 2 joueurs**




Gigamic
Paolo Mori
Atelier 198

Vous rejouez un match d'échecs historique, où s'affrontaient l'URSS et les Etats-Unis. Pour cela vous avez un deck de cartes. Chaque carte permet d'avancer vers la victoire ou d'obtenir des avantages pour plus tard. Mieux vaut accepter une petite défaite temporaire qui prépare efficacement la suite de la partie...






Stand **20.02**




Stand **09.05**

## LINX

# MALINX, LE LINX !

**TUILES – CHIFOUMI - ALIGNEMENT**

**+ 7 ans — 15 minutes — 2 à 4 joueurs**



Matagot
Fabrice Puleo
Anthony Questel

Pour gagner, rien de plus simple : aligner trois de vos tuiles, côté recto ou verso. Attention, car votre recto Ciseaux peut-être recouvert par un verso Pierre adverse. Les versos ne peuvent pas être recouverts, mais ils interdisent de piocher. Gérez vos tuiles, optimisez vos placements, surveillez vos adversaires...



## STIGMÉRIA

# LE JEU QUI FLEURE BON...

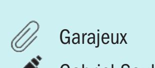
**CASSE-TÊTE – ÉVOLUTIF - FLEUR**

**+ 8 ans — 20/45 minutes — 1 à 2 joueurs**

Les fleurs ont besoin de pollen pour s'épanouir. À chaque tour, vous piochez du pollen ou en placez ou en déplacez sur votre fleur. Souvent, le vent souffle et déplace votre pollen. À vous d'anticiper pour obtenir le schéma de pollen demandé. Les fleurs proposées sont nombreuses, pour des parties toujours différentes.




Stand **03.05**

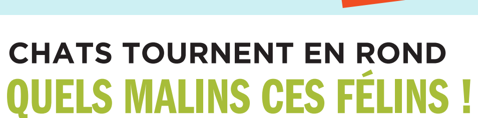


Garajeux
Gabriel Souleyre
David Cochard






Stand **29.11**



## CHATS TOURNENT EN ROND

# QUELS MALINS CES FÉLINS !

**CASSE-TÊTE – 60 DÉFIS - SOLO**

**+ 7 ans — 60 minutes — 1 joueur**





Smart Games
–
–

Les chats adoooooorent les cartons ! Pour chaque défi, vous installez les chats et les cartons comme indiqué sur l'illustration. Puis vous déplacez les cartons un par un jusqu'à ce que chaque chat se trouve dans un carton. Le matériel, vraiment mignon, donne envie de jouer pendant des heures.




BARAKA
Jeux
MONTE TON
BAR À JEUX !
NOUS ACCOMPAGNONS
LES PORTEURS DE PROJET
À MONTER LEUR BAR À JEUX
RENCONTREZ-NOUS AU
STAND 09.08
PENDANT LE FIJ 2024 !
NOS BARS À JEUX
EXISTANTS
ENVIE DE
REJOINDRE
L'AVENTURE ???
CONTACTEZ-NOUS :
Denis LEROGNON
denis@barakajeux.com
Marion NOWICKI
marion@barakajeux.com
www.barakajeux.com

## GOLD'N'CRASH

# ZEPPELIN DE BONNES CARTES

**CARTES – COMBAT - ZEPPELIN**

**+ 10 ans — 15 minutes — 2 joueurs**

jeu duo



Grrre Games
A. Bauza, C. Lebrat, L. Maublanc et T. Rivière
Camille Chaussy et Valériane Holley

Dans le ciel, c'est la guerre ! Pour gagner, détruisez les trois zeppelins adverses ! À tour de rôle, jouez une carte et appliquez son effet : bombarder, aborder, augmenter votre trésor... Les effets sont différents lorsque vous posez la carte et lorsque vous la défaussez. Contrecarrez votre adversaire, sauvez vos passagers et gagnez de l'or !






Stand **10.01**




Stand **20.02**

## SUNRISE AVENUE

# SUR LE CHEMIN DE LA VICTOIRE

**GESTION DE MAINS - PLACEMENT - CONSTRUCTION**

**+ 8 ans — 45 minutes — 2 à 4 joueurs**



Horrible Guild, Gigamic
Reiner Knizia
Francesco De Benedittis

Ce quartier sera ma-gni-fique ! En tant que promoteur, vous allez y construire des villas. Pour cela, vous défaussez une carte de la couleur de la parcelle. Pour ajouter un étage ? Défaussez autant de cartes de la couleur demandée que d'étages... Certaines parcelles rapportent plus de points : cherchez à vous en emparer avant les autres !



## EXPLORA

# DÉCOUVERTE LUDIQUE À EXPLORER

**CARTES – ENCHÈRES – EXPÉDITION**

**+ 9 ans — 30 minutes — 2 à 4 joueurs**



Atalia
Cesare Mainardi
Gael Lanurien

Monter des expéditions archéologiques coûte cher, car elles nécessitent un chef d'expédition, une équipe et un véhicule. Vous achetez ces cartes aux enchères : tous les joueurs montrent en même temps les pièces cachées dans leur main. Lorsqu'une troisième carte Cartographe est révélée, les expéditions partent pour ramener des sous.






Stand **17.03**




Stand **T.05**

## CRIME BET

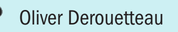
# UNE ENQUÊTE SANS FAUX-COL

**DÉDUCTION – PARI – JACQUES L'ÉVENTREUR**

**+ 14 ans — 45 minutes — 3 à 5 joueurs**



404 éditions
Thycia Libert, Eric Jumel
Oliver Derouetteau



Il paraît que Jacques l'Éventreur a encore frappé ! Dans le bar, les discussions vont bon train : qui a été assassiné, où et avec quelle arme ? Vous décidez de mener votre petite enquête, sans sortir du bar ! Vous donnez un minimum d'informations à vos adversaires et surtout : vous pariez des bières sur les résultats.



à l'adresse du jeu

L'R DE JEUX

LUDOTHÈQUE 1, 2, 3, SOLEIL !

LUDOMOUV

# À L'ADRESSE DU JEU, 30 ANS D'HISTOIRES !

Á l'Adresse du Jeu crée des lieux de rencontre, du vivre ensemble, du libre jeu...

Ludothèques d'intérieur et de plein-air, prestations, formations...
Notre association transmet la culture ludique partout et pour tous !











@aladressedujeu @assoaladj

## FARAWAY

# PROMENADE EN PAYS LUDIQUE

**OBJECTIFS – CARTES – VOYAGE**

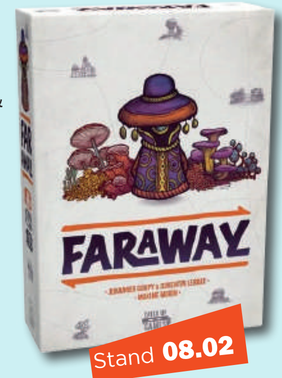
**+ 10 ans — 25 minutes — 2 à 6 joueurs**

Les habitants d'Alula sont fort sympathiques car ils offrent des points de victoire. À chaque tour vous choisissez une carte pour connaître les souhaits d'un habitant, ainsi que les ressources qu'il donne. Après huit cartes le voyage se termine, vous prenez le chemin du retour pour compter les points et utiliser les ressources à partir de la dernière carte jouée.



Catch Up Games
Johannes Goupy & Corentin Lebrat
Maxime Morin




Stand **08.02**

## SUR LES TRACES DE DARWIN

# DÉCOUVERTE D'UN ANIMAL LUDIQUE

**COLLECTION – COMBINAISON – ANIMAUX**

**+ 8 ans — 30 minutes — 2 à 5 joueurs**




Stand **22.02**

À bord du bateau de Darwin, vous étudiez ces animaux exotiques qui vous entourent. Vous choisissez une tuile animal tout mignon et la rangez sur votre carnet. Vous obtenez ainsi des points ou des boussoles à combiner avec des parchemins. Vous complétez votre carnet de connaissances dans l'espoir de succéder à Darwin.



Sorry We Are French
Grégory Grard et Matthieu Verdier
Maud Briand et David Sitbon



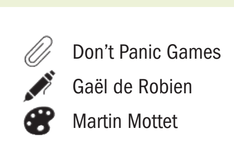

## THE LAST DOGE

# LA VILLE DES AMOUREUX... DE JEUX

**CARTES – MÉMOIRE – POST APOCALYPTIQUE**

**+ 14 ans — 30/45 minutes — 2 à 5 joueurs**

Vous pillez une Venise abandonnée, envahie par le sable. Votre but ultime est de déduire la valeur du trésor pour le voler. Mais en cas d'erreur, c'est l'élimination ! Si vous préférez ne pas prendre ce risque, accumulez les trophées, par exemple en volant les artefacts de vos adversaires.



Don't Panic Games
Gaël de Robien
Martin Mottet






Stand **07.01**

## ALPINO

# LE DOMINO DES ANIMAUX

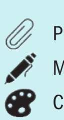
**POSE DE TUILE – MAJORITÉ - ANIMAUX**

**+ 8 ans — 25 minutes — 2 à 4 joueurs**

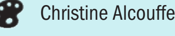



Stand **18.06**

Les animaux des Alpes comptent sur vous pour leur créer un grand espace dans la montagne à l'aide de vos dominos. Par exemple, vous tentez de placer toutes vos marmottes côte à côte pour gagner un maximum de points. Ce n'est pas facile car une marmotte sur l'herbe doit se placer à côté d'un autre domino avec de l'herbe.



Piatnik
Mads Fløe



Christine Alcouffe



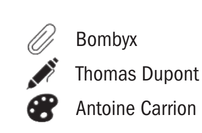
## KNARR

# EMBARQUEZ AVEC LES VIKINGS !

**EXPLORATION - COMMERCE - VIKINGS**

**+ 10 ans — 30 minutes — 2 à 4 joueurs**

Encore une pépite ludique de Thomas Dupont (Codex Naturalis, Cartaventura). Comme au temps des Vikings, vous devez recruter un équipage, partir en exploration, commercer, gagner en renommée et faire fortune. Un jeu aux magnifiques illustrations, une mécanique simple et fluide, un grand plaisir de jeu. Une belle rejouabilité.


Bombyx
Thomas Dupont
Antoine Carrion









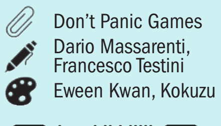
## SUSHI BOAT

# FESTIN DE SUSHIS

**COLLECTION – PLACEMENT - NOURRITURE**

**+ 8 ans — 20 minutes — 2 à 5 joueurs**

Au Sushi boat, sur le plateau roulant, défilent les sushis. Pour obtenir la plus grande variété de sushis et des assiettes de la même couleur, quelles actions choisirez-vous à votre tour de jeu : manger, parler au personnel ou récupérer 1 yen ? Saurez-vous résoudre les défis Wasabi ? Un jeu délicieusement kawaï et qui donne faim.


Don't Panic Games
Dario Massarenti, Francesco Testini
Eween Kwan, Kokuzu



## ELIOS

# JOUONS AVEC LES RAYONS DU SOLEIL

**OBSERVATION – ANTICIPATION - ABSTRAIT**

**+ 7 ans — 15 minutes — 2 à 4 joueurs**

Philippe Proux nous propose un « jeu ensoleillé », en bois, son matériau fétiche. Pour gagner la partie, vous devez être le premier à poser tous vos rayons de soleil colorés, en respectant bien les règles, simples, quelque peu exigeantes et qui demandent anticipation et tactique. Un jeu familial avec une belle courbe d'apprentissage.


Helvétiq
Philippe Proux
Katie Burk et Ajsa Zdravkovic







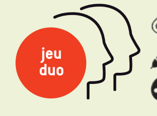


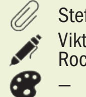
## NONAGA

# LA DANSE DU MANDALA

**ANTICIPATION – DÉPLACEMENT – ABSTRAIT**

**+ 7 ans — 10 minutes — 2 joueurs**





Steffen Spiele
Viktor Bautista, Roca
–

Joli jeu abstrait dont le but est de réunir vos 3 pions. Des disques en bois forment un « plateau mandala ». À votre tour, vous déplacez un de vos pions, tels des danseurs, jusqu'à rencontrer un obstacle, puis vous bougez un disque vers 2 autres disques. À vous d'anticiper les coups de votre adversaire et la danse des pions.



## ON THE ROAD

# LA ROUTE EST PAVÉE DE FANS

**DÉPLACEMENT – MAJORITÉ – CONCERT**

**+ 8 ans — 20 minutes — 2à 4 joueurs**



Helvetiq
Gabriele Bubola et Leo Colovini
Miguel Coimbra

Votre rêve : être tête d'affiche au festival Sunshine de l'an prochain. Avec votre van, vous organisez des concerts à travers tout le pays pour gagner le plus de fans. Vous optimisez vos arrêts pour ajouter des fans de votre couleur dans le sac. Lorsque vous atteignez une ville, vous piochez des fans, en souhaitant tirer votre couleur.






Stand **18.06**




Stand **29.07**

## PIXEL AVENTURES - L'ÎLE AU FORBAN

# UNE HISTOIRE BIEN AU POINT !

**NARRATIF - OBJECTIF - AVENTURE**

**+ 14 ans — 90 minutes — 1 à 4 joueurs**



Aurora
Stéphane Anquetil
Kryssalian

Les illustrations et l'ambiance de l'aventure sont un hommage aux jeux vidéo vintages. À vous de fouiller l'île à la recherche d'objets et d'indices pour trouver le trésor de votre oncle. Mais la journée avance car les actions prennent du temps. Prendrez-vous le bateau ce soir pour quitter l'île ? Ou serez-vous mort ?

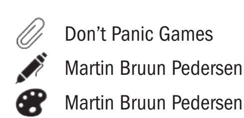


## SACRIFICE 666

# C'EST PAS SORCIER !

**CARTES – GESTION DE MAIN – HUMOUR NOIR**

**+ 16 ans — 15 minutes — 2 à 6 joueurs**



Don't Panic Games
Martin Bruun Pedersen
Martin Bruun Pedersen

Invoquer un seigneur démoniaque est une activité sympa ! Le problème, c'est que les joueurs ne sont pas d'accord sur le seigneur des ténèbres à invoquer. Du coup, chacun réalise ses propres rituels sur les autels, et active leurs pouvoirs pour empêcher les autres d'en réaliser. L'enfer arrive sur Terre, grâce à vous...






Stand **07.01**




Stand **T.05**

avant-première



## COMME UN NINJA

# SOUPLE ET RAPIDE, COMME UNE OMBRE SOYEZ ...

**MANIPULATION – DEXTÉRITÉ ÉVOLUTIVE – COURSE**

**+ 7 ans — 20 minutes — 2 joueurs**



Studio Twin
Frédéric Langlois
Jérémie Fleury

Vivez une course aux sensations sportives sans quitter votre salon ! Sur une rivière de cartes, deux joueurs s'affrontent en parallèle pour devenir le prochain maître Ninja ! Faites évoluer entre vos doigts un pion, pour franchir correctement tous les obstacles de ce parcours à difficulté évolutive.




PiXiES
NE JOUEZ PAS CONTRE NATURE !
PiXiES
8+
2-5
30
Johannes Goupy
Sylvain Trabut
2
8
9
3
x5
x6
x6
x5
8+
2-5
30
ColorADD
The Color Alphabet
Bombyx
Johannes Goupy
Sylvain Trabut

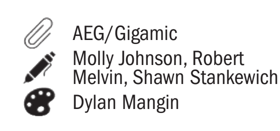
## POINT CITY

# UN BÂTISSEUR SACHANT BÂTIR...

**CARTES – RESSOURCES - CONSTRUCTION**

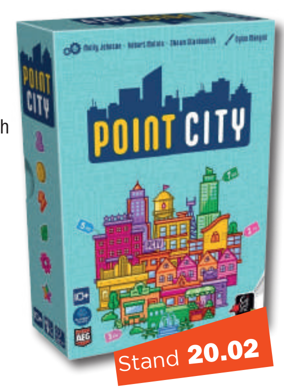
**+ 10 ans — 20 minutes — 1 à 4 joueurs**

Petit à petit vous bâtissez votre ville ! Vous prenez des cartes ressources que vous pouvez dépenser pour acheter des cartes bâtiments. Les bâtiments possèdent des points et parfois des bonus, telles des ressources permanentes. Saurez-vous choisir les bonnes ressources pour obtenir les plus beaux bâtiments et bâtir la meilleure ville ?



AEG/Gigamic
Molly Johnson, Robert Melvin, Shawn Stankewich
Dylan Mangin






Stand **20.02**




Stand **11.02**

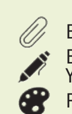
## MOON RIVER

# DÉGAINEZ VOS DOMINOS !

**DOMINO – PLACEMENT DE TUILES – FAR WEST**

**+ 8 ans — 45 minutes — 2 à 4 joueurs**

Vous créez votre ranch : assemblez vos parcelles de maïs, de prairie et de forêt. Installez vos vaches dessus et invitez des cow-boys pour vous aider. Vous choisissez une parcelle, l'assemblez avec une autre pour former un domino et les placez sur votre propriété suivant le principe des dominos. Méfiez-vous des voleurs de bétail !



Blue Orange
Bruno Cathala, Yohan Servais
Régis Torres



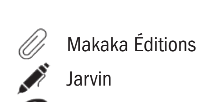
## SHERLOCK HOLMES : MYSTÈRES À SORROWDALE MANOR

# SEREZ-VOUS MYSTIFIÉ PAR CE MYSTÉRIEUX MYSTÈRE ?

**BANDE DESSINÉE - NARRATIF - ENQUÊTE**

**ado/adulte — durée à volonté — 1 joueur**

Deux hommes sont morts et un prestigieux diamant a disparu : à vous de mener ces trois enquêtes ! Suivant le niveau de difficulté choisi, vous incarnez Holmes ou Watson. Tout en lisant la bande dessinée, vous remplissez votre fiche d'enquête, vous observez, vous posez des questions et tirez des déductions. Est-ce les bonnes ?



Makaka Éditions
Jarvin
Boutanox






Stand **09.10**




Stand **10.08**

## MEDIEVAL ACADEMY

# QUE LE MEILLEUR JOUEUR L'EMPORTE !

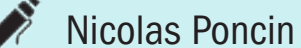
**DRAFT – PISTES – CHEVALERIE**

**+ 8 ans — 30 minutes — 1 à 5 joueurs**

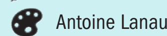
Quelle belle réédition du jeu de 2014 ! L'école vous apprend à devenir un vrai chevalier : participer aux tournois, boire des bières avec les villageois, réussir des quêtes... Vous commencez chaque tour par un draft, puis vous jouez vos cartes pour monter sur les différentes pistes. Chaque piste possède sa propre façon de scorer.



Blue Cocker



Nicolas Poncin



Antoine Lanau



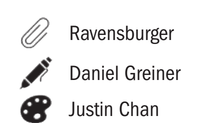
## MYCELIA

# CHOUPINOU LES CHAMPIGNONS

**DECKBUILDING - ÉVOLUTIF - NATURE**

**+ 9 ans — 45 minutes — 1 à 4 joueurs**

Vous incarnez des champignons qui récoltent les gouttes de rosée. Lorsque votre coin de nature ne contient plus de rosée, vous avez gagné. Pour cela, vous jouez trois cartes par tour pour déplacer vos gouttes de rosée et pour gagner des feuilles. Avec les feuilles, vous achetez des cartes plus efficaces...



Ravensburger
Daniel Greiner
Justin Chan









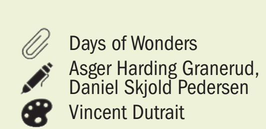
## HEAT – EXTENSION HEAVY RAIN

# LE FRISSON DE LA VITESSE

**COURSE – GESTION DE MAIN – EXTENSION**

**+ 10 ans — 60 minutes — 1 à 7 joueurs**

Le jeu de course *Heat* – devenu un classique – vous propose deux nouveaux circuits : le Japon sous la pluie et les chicanes de Mexico. Le système du jeu ne change pas et vous pourrez ajouter à votre main de nouvelles cartes. De plus, un septième joueur pourra se joindre à vos parties rugissantes !



Days of Wonders
Asger Harding Granerud, Daniel Skjold Pedersen
Vincent Dutrait



## DORF ROMANTIK

# LE JEU IDÉAL POUR UN MONDE IDYLLIQUE

**PLACEMENT DE TUILES – MODE CAMPAGNE – COOPÉRATIF**

**+ 8 ans — 45 minutes — 1 à 6 joueurs**

Construisez ensemble le village parfait aux paysages enchanteurs. Répondez aux demandes des villageois : un grand village de quatre tuiles, une petite forêt de deux tuiles, un champ fermé, une longue voie de chemin de fer... Du matériel supplémentaire se débloque en mode campagne pour atteindre l'harmonie absolue !



Gigamic
Lukas Zach & Michael Palm
Paul Riebe









## GRAFFITI

# UN PETIT TAG POUR UN GRAND JEU

**PLACEMENT D'OUVRIERS – LONDRES – ART URBAIN**

**+ 14 ans — 45 minutes — 2 à 4 joueurs**

Dans un tunnel très connu de Londres, les artistes taguent les murs pour être admirés par les touristes et repérés par les galeristes. Vous utilisez vos aérosols pour récupérer de la peinture, des bonus ou des autorisations pour peindre dans le tunnel. Cela vous permet de révéler votre œuvre pour gagner des points.



Queen Games
Marco Ruskowski, Marcel Süßelbeck
Markus Erdt



Vous auriez Thor de ne pas l'essayer !

# ODIN

7-99 | 2-6 | 15 min




**Venez y jouer sur le stand 18.06**





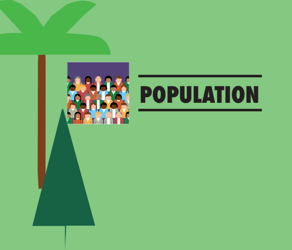






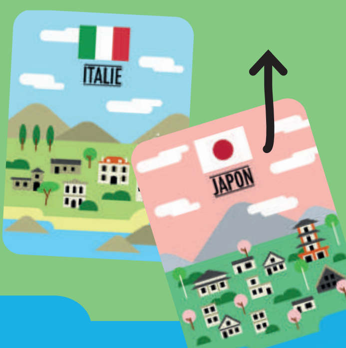


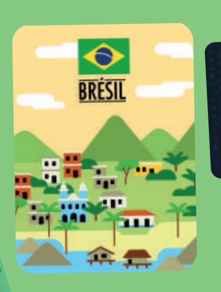


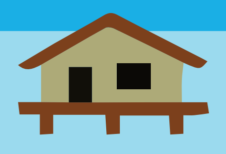








**IL EST TROP TARD POUR RÉVISER**
**ALORS BLUFFEZ !**

## STREETS OF GOTHAM CITY : BATMAN A DISPARU !

# LIBÉREZ VOTRE ÂME MACHIAVÉLIQUE

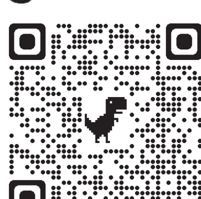
**CARTES - COMBINAISONS - DC**

**+ 12 ans — 35 minutes — 2 à 5 joueurs**

Les Super-Vilains profitent de la disparition du Super-Héros pour prendre possession de la ville ! Vous piochez des cartes Complices et Sbires pour recruter votre bande. Celles posées devant vous possèdent des pouvoirs, celles dans votre main donnent des points. Mais les points ne sont comptés qu'à la fin du jeu...



Don't Panic Games
Ghislain Masson
Nahuel Grego






Stand **07.01**




Stand **10.04**

## BOREAL

# À L'AURORE DE VOTRE VICTOIRE...

**RESSOURCES - CONSTRUCTION - CIVILISATION DISPARUE**



jeu duo

Spiral Editions
Masafumi Mizuno
Yuko Iwase

**+ 10 ans — 25 minutes — 2 joueurs**

Dans un futur lointain, vous cherchez des traces de l'humanité d'avant... Un curseur très malin vous indique les cartes auxquelles vous avez accès, ainsi que vos ressources disponibles pour acheter une carte. Vous placez stratégiquement la carte achetée dans votre pyramide pour regagner des ressources et optimiser vos points.



## À LA RECHERCHE DES ESPÈCES DISPARUES

# MENEZ L'ENQUÊTE SOUS LES COCOTIERS !

**DÉDUCTION - APPLICATION TÉLÉPHONIQUE - NATURE**

**+ 13 ans — 60 minutes — 1 à 4 joueurs**

Trouver une espèce disparue, c'est classe ! Dans ce but, vous fouillez l'île, vous interrogez les villageois et vous posez des pièges photographiques. Ces actions vous donnent des informations (à l'aide de l'application téléphonique) que vous inscrivez sur votre feuille d'indices. Trouverez-vous l'espèce disparue ?



Origames
Ben Rosset & Matthew O'Malley
Stephanie Dziezyk






Stand **05.03**




Stand **18.06**

## CHOCOLATES

# DÉLICIEUSEMENT LUDIQUE...

**PARI - OBJECTIF - CHOCOLATS**

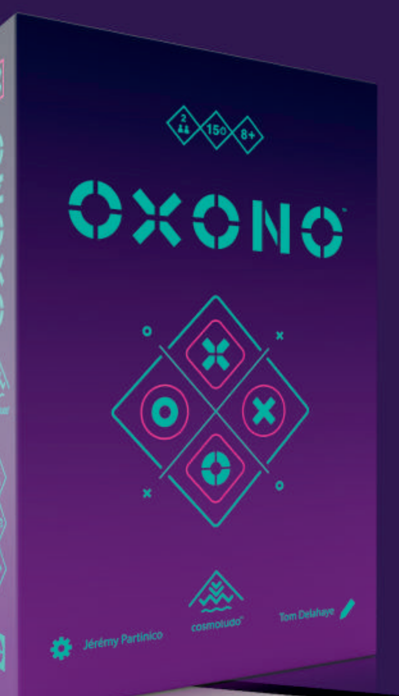
**+ 10 ans — 15 minutes — 2 à 4 joueurs**

Quels chocolats se trouvent dans votre boîte ? Deux chocolats à la pistache en diagonale ? Deux chocolats triangulaires dans les angles ? Vous révélez petit à petit les seize chocolats. Choisissez vos cartes Objectif avant les autres pour gagner des points en fin de partie, lorsque tous les chocolats seront révélés.



Piatnik
Ségolène & Jean-Paul Monnet
Lars Besten












**Alignez 4 pièces de la même couleur ou 4 pièces du même symbole.**

Déplacez un totem X ou O et placez une pièce de même symbole juste à côté.

## Très simple et très addictif !

Disponible en avant première au FIJ ! **stand 10.03**

Blackrock GAMES

cosmoludo
simple rules, infinite moves

BOARD GAME ARENA

www.cosmoludo.com




## KRONOLOGIC : PARIS 1920

# QUI OÙ QUAND ?

**ENQUÊTE – DÉDUCTION – OPÉRA DE PARIS**

**+ 10 ans — 30 minutes — 1 à 4 joueurs**

Du fantôme de l'opéra au vol des bijoux de la cantatrice, les mystères sont nombreux à l'opéra ! À vous d'enquêter et de trouver le coupable, le lieu et l'heure avant vos concurrents. À chaque tour vous obtenez deux indices : vous en révélez un à vos adversaires et vous gardez l'autre secret pour votre enquête personnelle !



Origames & Super Meeple
Yoann Levet & Fabien Gridel
Arch Apolar & Yann Valeani






## SAHWARI




# VOS CHAMEAUX BOSSENT !

**DÉPLACEMENT – RESSOURCES - DÉSERT**

**+ 10 ans — 45 minutes — 1 à 4 joueurs**

Grand chef de clan nomade, vous avez pour ambition de diriger la guilde de *Sahwari*. En se déplaçant de tuile en tuile, vos chameaux ramènent des artefacts, recrutent des combattants ou attaquent des convois. Vous déplacez aussi les chameaux adverses pour les empêcher d'accéder aux tuiles les plus intéressantes.




Joodini Editions
Arnaud Chabloz
Miguel Coimbra



## BUDIZZ

# UN JEU QUI FAIT LE BUZZ

**CARTES – COOPÉRATIF - ÉCOLOGIE**

**+ 8 ans — 20 minutes — 2 à 6 joueurs**

Les joueurs incarnent des insectes qui veulent tous ensemble collecter un maximum de pollen. Malheureusement, des prédateurs et autres dangers se sont glissés parmi les cartes des jolies fleurs. De plus, les saisons modifient la pollinisation. Vous trouverez un mode solo sur le site internet de l'éditeur.



Collective Adventure
Laura Degracia et Jérémy Buisson
Mathieu Clochard









## ALHAMBRA THE RED PALACE

# BÂTISSEUR DE LÉGENDE !

**MAJORITÉ - PLACEMENT - CONSTRUCTION**

**+ 8 ans — 45/60 minutes — 2 à 6 joueurs**

Le célèbre jeu *Alhambra* a été modernisé, sans perdre sa mécanique d'origine : vous prenez de l'argent ou vous achetez des bâtiments colorés pour marquer des points de majorité lors des trois décomptes. Vous découvrirez des bâtiments en bois, des gardes aux pouvoirs intéressants parmi d'autres nouveautés...




Queen Games
Dirk Henn
Patricia Limberger




SMART
GAMES




GENIUS DUEL
SMART GAMES
Genius
SQUARE
À VOS PLATEAUX, PRÊTS, PARTEZ !
2
JOUEURS
6-99
ANS
60.000+






UNBOXED

## INVENTEZ DE TRÈS VIEUX JEUX !

JEUX - IMAGINATION - ARCHÉOLOGIE

+ 12 ans — 30 minutes — 1 à 4 joueurs

Don't Panic Games
Jordan Sorenson
Nastya Lehn

Les dernières fouilles ont mis au jour dix jeux vieux de plusieurs siècles. Le matériel vous est fourni, ainsi que quelques indications, mais les règles ont disparu avec le temps. À vous d'analyser, de réfléchir et d'imaginer le fonctionnement de ces anciens jeux. Une fois la règle définie, vous pourrez y jouer !





CYBERION

## L'ENGRENAGE QUI FAIT TOURNER LE MONDE

COOPÉRATIF - GESTION DE MAIN - ROBOTS

+ 10 ans — 30 minutes — 1 à 2 joueurs

Un engrenage sournois casse les machines ! Avec vos Robots, vous tentez de les réparer. Chaque carte Robot sert soit à réparer, soit à déclencher un pouvoir. Vous choisissez donc stratégiquement d'améliorer et de déclencher des pouvoirs ou de réparer plus vite mais plus laborieusement. Sauverez-vous l'usine de l'explosion ?




InPatience
Shadi Torbey
Élise Plessis



MICRO DOJO

## MÉGA RÉFLEXION

DÉPLACEMENT - RESSOURCES - JAPON

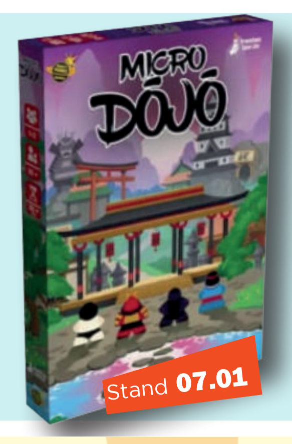
+ 10 ans — 30 minutes — 1 à 2 joueurs

Dans ce jeu au matériel minimaliste, vous gérez une ville complète : déplacez un des quatre serviteurs (ninja, samouraï...) pour réaliser l'action de sa case d'arrivée. Vous pouvez ainsi récupérer de l'or ou du riz, construire un bâtiment, acheter un point de victoire ou déclencher un objectif. Le premier joueur à sept points gagne la partie.




Don't Panic Games
Ben Downton
David Grigoryan






DRAFT - PLACEMENT - COLLECTION
1-6
20min
8+
CRÉEZ VOTRE PROPRE ÉCOSYSTÈME !
1
CHOISISSEZ ET PLACEZ VOS CARTES UNE À UNE PARMI 11 ESPÈCES DIFFÉRENTES
2
CHAQUE ESPÈCE VOUS RAPPORTE DES POINTS SELON SON INTERACTION AVEC LES AUTRES
3
RESPECTEZ L'ÉQUILIBRE DE LA CHAÎNE ALIMENTAIRE POUR MAXIMISER VOTRE BONUS DE POINTS
MATT SIMPSON
MESA SCHUMACHER
ECOSYSTÈME Océan
OriGames
Genius Games
CANNES 2024
RETROUVEZ NOS JEUX
STAND 05.03
INFILTRAITRES
CHIPATSU
EAT ZEM ALL
PLANET UNKNOWN
ESPÈCES DISPARUES
ORIGAMES
DISTRIBUÉ EN FRANCE PAR NEOLUDIS - www.origames.fr

# Médias du jeu : la passion !

**Sur les différents réseaux sociaux, les plateformes de vidéos et autres podcasts, l'offre de contenus amateurs gratuits autour du jeu de société explose. Il est vrai que cette activité devient vite une passion joyeuse qui se partage.**

| NOM DU MÉDIA | Plato Magazine | Ravage | Un Monde de Jeu | Ludovox |
|---|---|---|---|---|
| REPRÉSENTANTS | Unt' Margaria et Vincent Bonnard | Olivier « Yored » Noël | Martin Vidberg | Shanouillette |
| NUMÉROS, ARTICLES, VIDÉOS / AN | 10 numéros | 4 à 6 numéros | 200 vidéos | 1200 articles, news, vidéos |
| PUBLIC / VUES | + de 1000 abonnés + ventes directes | 18 000 ex : 10 000 en kiosques et 2 500 abonnements | 30 200 abonnés You Tube ; 5 200 abonnés Twitch ; 60 000 spectateurs uniques / mois | 6 millions de vues sur You Tube ; 5 millions sur le site |
| FONCTIONNEMENT | Abonnements, achats ponctuels, publicités | Abonnements, achats ponctuels, publicités | Abonnements, mécénats, prestations de service vidéo | Prestations de service vidéos (Ludochronos) ; publicités limitées |

Cela est d'autant plus vrai que cela semble facile à produire : une ludothèque de 50 jeux derrière soi, un téléphone, lumière et hop, c'est parti ! À vous les sunlights de la gloire des « influenceurs ! L'audience s'en trouve-t-elle diluée, voire noyée ? Une photo, trois phrases d'un avis raccourci « et-hop-le-jeu-est-traité » font-ils une information qualitative ? Nous avons posé trois questions simples à des médias ludiques présents depuis plusieurs années.

Voyons ensemble leurs réflexions.

**Quelle est, pour vous, la situation actuelle des médias ludiques ?**
***Shanouillette de Ludovox*** constate « une très grande diversité, beaucoup d'influenceurs, quelques gros sites, un BGG (NDLR : BoardGameGeek) »... Il est vrai que, comme nous le rappelle Plato, « la notion de média ludique est vaste » : entre présentation des sorties, des jeux en financements participatifs, les critiques ludiques ou les analyses du milieu, des parties de jeux... Il y a de quoi lire et écouter ! Un ensemble avec « beaucoup d'énergie et de créativité », note ***Martin d'Un Monde de Jeu***, et qui « explose avec le développement des réseaux sociaux ». « Pas simple de se retrouver dans la diversité de l'offre et de bien comprendre les objectifs de chacun », ajoutent ***Unt' et Vincent de Plato***.

Il faut également pointer d'un côté les « fermetures toujours plus nombreuses des points de vente » qui impactent la presse écrite, comme l'explique ***Olivier de Ravage***, et un public qui « n'est plus habitué à payer pour obtenir de l'information » soulignent nos amis de Plato. Et de s'imposer donc de « proposer des contenus spécifiques qui valent le coût d'un abonnement ». Abonnements qui peuvent être complétés par des commandes directes au numéro, abonde Olivier. Martin, de son côté, note que des structures professionnelles de médias ludiques, « restent beaucoup plus rares, car beaucoup plus risquées ».

***« Il faut savoir raison garder »***

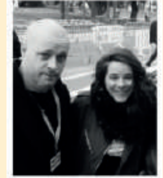
**Un média ludique est-il un «influenceur» de plus ?**
Déjà, « qu'est-ce qu'un influenceur » répond Olivier, à part « un terme pompeux à la mode » ? Il est vrai qu'il est difficile de quantifier l'influence, non pas imaginaire, ou gonflée parfois, mais réelle, des uns ou des autres. Olivier d'ajouter : « Je considérerai un vrai influenceur le jour où il révélera, non pas son nombre de connexions ou d'abonnés, mais la durée moyenne de visionnage de









Vincent Bonnard et Unt' Margaria

Olivier Noël

Martin Vidberg

Shaman et Shanouillette

ses vidéos et que ce chiffre sera impressionnant ». Pour Ludovox, c'est une question d'« approche éditoriale », d'« intention derrière la production du contenu ». Pour Shanouillette, l'influenceur, « autour de sa personnalité, crée une relation plus personnelle avec son audience et propose plutôt du divertissement ». Du côté de Plato, les lectrices et lecteurs leur annoncent avoir acheté tel ou tel jeu à la lecture du magazine, « surtout lorsque nous partons à la recherche de sorties moins connues ». Pour Ravage, l'impact est notable par la réaction des influenceurs et des boutiques qui contactent les éditeurs à la suite de leur lecture. Pour Ludovox, « l'ADN du site a toujours été de proposer une ligne éditoriale journalistique indépendante ». Même le Ludochrono, vendu aux éditeurs, « est neutre d'arguments, de marketing, il n'a pas vocation à convaincre, simplement à transmettre une information factuelle ».

Martin a un point de vue différent : il lui « semble important de ne pas comparer ni même opposer les deux termes ». Quoi qu'il en soit, Plato s'oblige à penser sur le temps long, en dossiers et enquêtes de fond, sans courir après l'actualité et en exploitant le plaisir de la lecture lié au support « papier » : personnes du monde du jeu, fonctionnement et évolution du marché, historique d'une mécanique, etc.

Si « l'absence d'exposition nuit à la santé », souligne Ravage, il faut bien avouer que « le marketing est une science inexacte et ses impacts impossibles à calculer ». Et Olivier donc de conclure : « Il faut savoir ramener les choses à leur échelle : Ravage doit avoir un tirage environ 10 000 fois inférieur à Télé 7 jours, et un vidéaste [NDLR : ludique] un public 10 000 fois inférieur à un TF1... ». Il a raison, il faut savoir raison garder !

**Comment envisagez-vous l'avenir des médias ludiques ?**

Si, comme l'indique Martin, « l'avenir des médias ludiques est évidemment lié à la bonne santé du secteur », Unt' et Vincent notent que les médias ludiques « n'ont pas fortement bénéficié du boom économique ». Olivier reste pragmatique : « On a tant de fois enterré livres, cinéma, jeux PC, magazines... [...] Tant qu'il y aura des lecteurs, on existera. »

***« Il n'y a pas de place pour le vide. »***

Néanmoins l'avenir semble nébuleux, bien dur à analyser. Nous pouvons constater, avec Plato, qu'il y a « très peu de journalistes professionnels » mais « plutôt des semi-pros qui exercent à côté d'une autre activité ». Ce que confirme Ludovox : « Beaucoup de passionnés publient des contenus, mais en vivre reste très difficile ». Martin sent même, depuis 2023, « un ralentissement et un climat d'inquiétude » qu'il espère « conjoncturel ». Et nous le rejoignons fortement lorsqu'il exprime une sorte de cercle vertueux : « Des médias forts permettent d'animer l'actualité d'un domaine culturel, un public nombreux et la bonne santé économique d'un secteur permettent de générer "naturellement" des contenus et la solidité de ses médias ». Et c'est pourtant bien ce cercle qui ne semble pas fonctionner parfaitement dans le domaine ludique. Encore plus, comme le souligne Shanouillette, avec l'arrivée de l'IA qui « commence à se faire sentir dans les contenus écrits », une « concurrence peu qualitative, mais bien réelle ». Déjà que l'économie du média ludique n'est pas évidente du tout...

Mais ne terminons pas par une note taciturne, Vincent et Unt' espèrent que « la diversité des formes et des contenus pourra se maintenir, car elle est riche pour les joueuses et joueurs » et en profitent pour remercier leur lectorat, qu'il soit de quelques mois ou d'une quinzaine d'années. Olivier est « juste content de pouvoir continuer à faire ce que je fais, en rappelant toutefois que c'est sur mon temps de loisirs » et Martin de conclure, philosophiquement : « Il n'y a pas de place pour le vide et il y aura toujours des médias et des gens motivés indépendamment de toute question de viabilité économique ».

*Un grand merci à nos participantes et participants pour leurs réponses et éclairages autour de ces médias ludiques chers à nos cœurs de joueuses et joueurs avides de cultures, d'informations, de compréhensions. Si la situation ne semble pas des plus parfaites, économiquement parlant surtout, l'avènement des influenceurs et des réseaux bouscule, rebat les cartes sans pour autant tout balayer. Alors jouons, écoutons, lisons, discutons. Plus qu'un hypothétique pouvoir d'influence, l'important est de se retrouver et de partager autour d'une activité, le jeu, par essence, rassembleuse.*

# Un mot pour les transformer tous...

**En exclusivité dans *Akiltour !?* Antonin Boccara vous propose un jeu d'association de mots. Vous pouvez vous y plonger à loisir. Et si vous êtes dans une file d'attente devant le Palais, un stand ou un food truck, n'hésitez pas à partager vos réflexions avec vos voisins pour passer le temps de manière ludique. Bon jeu à tous !**

En un clin d'œil, un seul mot permet d'en transformer trois autres :
- soit en venant s'ajouter avant le mot,
- soit en venant s'ajouter après le mot.

Pour vous aider à trouver ce mot « changeur », un jeu de société vous servira d'indice...

***Exemple***
Tresse, Gras, Pêcher
**RÉPONSE :** Dé
Détresse (dé-tresse), Gradé (gras-dé), Pêcher (dé-pêcher)




**1 –**
Quête, Chat, Exquis
**RÉPONSE :**

........................
........................
........................







**2 –**
Tige, Grise, Rat
**RÉPONSE :**

........................
........................
........................




**3 –**
Bas, Debout, Son
**RÉPONSE :**

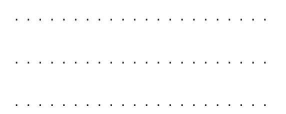
........................
........................
........................

**4 –**
Sculpter, Biscotte, Vider
**RÉPONSE :**

........................
........................
........................




**5 –**
Bide, Occis, Pion
**RÉPONSE :**



........................
........................
........................







**6 –**
Deux, Tiens, Rot
**RÉPONSE :**

........................
........................
........................

**7 –**
Âge, Oust, Jack
**RÉPONSE :**

. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

**8 –**
Barbe, Été, Base
**RÉPONSE :**

. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

**9 –**
Capri, Muse, Pop
**RÉPONSE :**

. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

**10 –**
Miss, Imiter, Source
**RÉPONSE :**

. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

**11 –**
Cent, Dément, Lire
**RÉPONSE :**

. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

**12 –**
Remord, Aile, Vin
**RÉPONSE :**

. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

**13 –**
Héros, Plaie, Peur
**RÉPONSE :**

. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

**14 –**
Sept, Maths, Mage
**RÉPONSE :**

. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .




**15 –**
Buzz, Tiquer, Ode
**RÉPONSE :**

. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

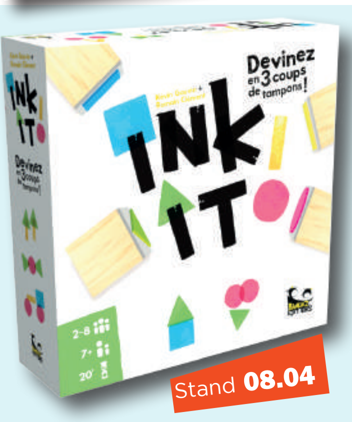
. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

***Retrouvez les réponses du jeu page 82***

# Ambiance !

**Les jeux d'ambiance ont inspiré auteurs et éditeurs pour cet été et ils vont mettre vos sens de l'intuition et de l'observation à rude épreuve.**







## INK IT !

### ENCREZ VOTRE VICTOIRE !

**COOPÉRATIF - TAMPONS - VISUEL**

**+ 7 ans — 20 minutes — 2 à 8 joueurs**



Bankiiiz éditions
Kévin Gauvin, Romain Clément
–

Une équipe tamponne pour une équipe qui devine. La seconde équipe doit restituer le bon Mot à chacun des visuels. Il existe quatre tampons de couleurs différentes : carré, trait, rond et triangle. La difficulté augmente, car le nombre de coups de tampon diminue au fil des manches. La coopération est la clé du jeu.

## SURICATES

### QUE LA LIBERTÉ VOUS SOURIT(CATES) !

**SABLIER - ÉVOLUTIF - COOPÉRATIF**

**+ 8 ans — 20 minutes — 2 à 4 joueurs**

Soyez concentrés et rapides pour vous évader tous ensemble. Chacun fait glisser le jeton de son personnage dans les tunnels pour laisser passer ses coéquipiers ou les doubler. Quand vous êtes dans l'ordre demandé, passez à la manche suivante. Si vous êtes trop forts, la difficulté augmente. Creusez pour atteindre les étoiles !



Oka Luda
Grégory Germain, Joan Dufour
Laetitia Caridi








## SPEECH

# DÉLIEZ LA LANGUE QUI EST EN VOUS...

IMPROVISATION – PLUSIEURS MODES - RÉÉDITION

+ 8 ans — 15 minutes — 3 à 12 joueurs

 Cocktail Games

 Fabien Bleuze, Yves Hirschfeld

Pauline Berdal



À l'aide d'images, il devient facile de raconter, même pour les timides. Poser des questions et y répondre à l'aide d'images est le plus simple pour se lancer dans la prise de parole. Les bavards prendront plaisir à rendre cette conversation loufoque. Le mode concours d'histoire en cinq cartes génère des pépites loquaces.

## ENQUÊTES EXPRESS : DANS L'OMBRE DE PETER

# ENSEMBLE CONTRE LE CRIME !

COOPÉRATIF – DISCUSSION - INDICES

+ 10 ans — 30 minutes — 2 à 6 joueurs



Blam !

Antonin Boccara

Jérémie Cansado



Peter Pan a disparu ! Vous lisez rapidement chacun de votre côté les indices et les témoignages auxquels vous avez droit. Ensuite, tous ensemble, vous tentez de répondre aux questions pour résoudre l'énigme. En discutant, en partageant vos informations, la solution éclate au grand jour...










## COURTISANS

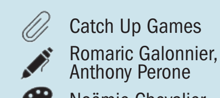
# COURTISEZ LES BONNES CARTES...

CARTES – COLLECTION – MÉDIÉVAL

+ 8 ans — 20 minutes — 2 à 5 joueurs

Catch Up Games

Romaric Galonnier, Anthony Perone



Noëmie Chevalier

La place des invités à la table de la reine indique la puissance de leur famille ! Gardez pour vous les cartes dont les familles sont puissantes. Au contraire, donnez à vos adversaires des cartes dont les familles sont en disgrâce. Mais rien n'est définitif : les puissants peuvent tomber en disgrâce et inversement...

## MIND MAP

# LE SCHÉMA MENTAL ENTRE EN JEU

MOT SECRET – MODE ÉQUIPE - ASSOCIATION D'IDÉES

+ 10 ans — 20 minutes — 4 à 14 joueurs



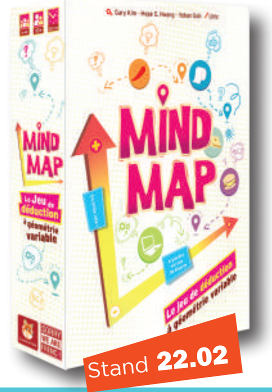
Sorry We Are French

Yohan Goh, Hope S. Hwang, Gary Kim

Ulric Maes



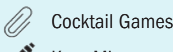
Vos adversaires doivent deviner votre Mot Secret parmi ceux proposés. Pour les aider, vous situez votre Mot Secret par rapport à deux critères plutôt loufoques, par exemple : *ferait une bonne thématique de livre*. Un Mot Référence met son grain de sel car vous devez situer votre mot à gauche ou droite, au-dessus ou dessous !



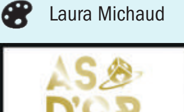



## TRIO
# TRIO GAGNANT !
**CARTE - MÉMOIRE - ÉQUIPE**

**+ 7 ans — 15 minutes — 3 à 6 joueurs**


Cocktail Games
Kaya Miyano
Laura Michaud

Très simple ! Révélez deux cartes : soit face cachée sur la table, soit la plus forte ou la plus faible d'un joueur. Les deux cartes sont identiques ? Révélez-en une troisième ! Les trois sont identiques ? C'est gagné ! Les cartes différentes sont recachées, il faut donc les mémoriser. Une variante permet de jouer en équipe.




## DES BRUITS DANS LA NUIT…
# LE FRISSON DU JEU !
**RÔLE SECRET - BLUFF - DÉDUCTION**

**+ 8 ans —20 minutes — 2 à 4 joueurs**


Don't Panic Games
Floyd Lu
Darina Lapkovskaya

Maman se trouve avec le chat dans la cuisine. Mais quels joueurs les incarnent ? Si vous pensez avoir deviné une identité secrète, désignez un joueur : « Je pense que tu es la sœur ! » Vous obtenez des indices de vos déductions : les joueurs posent des cartes pour obtenir des points, au risque de trahir leur identité.



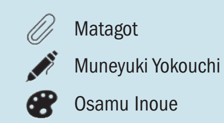






## CAT IN THE BOX
# SOUS TITRE
**CARTES - PARIS - PLIS**

**+ 10 ans — 30 minutes — 2 à 5 joueurs**


Matagot
Muneyuki Yokouchi
Osamu Inoue

L'originalité du jeu réside dans ses cartes noires. C'est au moment de poser sa carte que le joueur lui attribue une couleur : vert, bleu, jaune ou rouge. Le rouge est la couleur de l'atout, donc permet de couper... mais le joueur ne pourra plus jouer la couleur demandée, ce qui va lui compliquer la suite de la partie...




## LITTLE TAVERN
# À POURBOIRE, POUR BOIRE UN DEMI !
**COLLECTION - PLACEMENT - AMBIANCE**

**+ 8 ans — 25 minutes — 3 à 5 joueurs**


Repos Production

Maxime Rambourg et Théo Rivière
Gaël Lannurien

Récupérez 25 pièces de pourboire à votre table d'auberge pour l'emporter. Mais pour obtenir des pourboires, il faudra placer judicieusement Elfes, Nains et autres Gobelins suivant leurs envies à votre table... ou pourrir celles de vos adversaires. Les événements viendront perturber tout cela. Tournée générale !








## LES CHATS DE SCHRÖDINGER

# WANTED DEAD OU ALIVE

**BLUFF – ENCHÈRES – SCIENCE AMUSANTE**

**+ 10 ans — 20 minutes — 2 à 6 joueurs**

Un chat peut être vivant, mort...ou absent. Vous savez combien de cartes de chaque se trouvent dans votre main. À vous d'évaluer combien en possèdent vos adversaires pour annoncer votre enchère. Les enchères montent jusqu'à la contradiction d'un joueur qui prend le risque d'être éliminé... ou la chance d'éliminer un adversaire.



Amigo
Adriel Lee Wilson, Chris O'Neill, Heather O'Neill
James Stowe



## RIP

# ROUBLARD INGÉNIEUX PROVOCATEUR

**CARTES – MAJORITÉ – RÔLE CACHÉ**

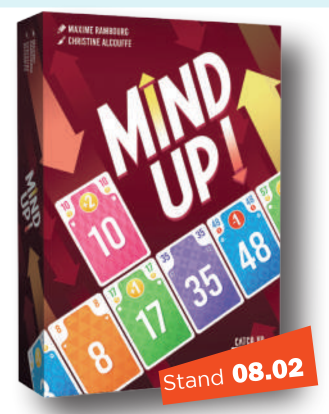
**+ 10 ans — 15 minutes — 2 à 5 joueurs**

Les bijoux et autres objets de valeur vous attirent. Mais certains sont face cachée...piège ou grande valeur ? Prendrez-vous le risque de jouer vos cartes dessus pour l'empocher ? Envoyez votre mouche-espionne pour éviter les mauvaises surprises. À moins d'être l'assassin, dans ce cas les cadavres vous appâtent...

Jeux Opla
Alexandre Droit
Julien Monier






## MIND UP !

# LA BONNE VALEUR DONNE LA BONNE COULEUR

**CARTES – OBJECTIFS – ABSTRAIT**

**+ 8 ans — 20 minutes — 3 à 6 joueurs**

Au centre, autant de cartes que de joueurs... Les joueurs sélectionnent une carte de leur main tous en même temps. Révélez : si vous avez la plus petite valeur, prenez la carte au centre de la plus petite valeur, et ainsi de suite. Collectionnez les couleurs qui vous rapportent le plus de points et surveillez les objectifs.



Catch Up Games
Maxime Rambourg
Christine Alcouffe



## FOCUS

# UN PETIT DESSIN VAUT MIEUX QU'UN LONG DISCOURS

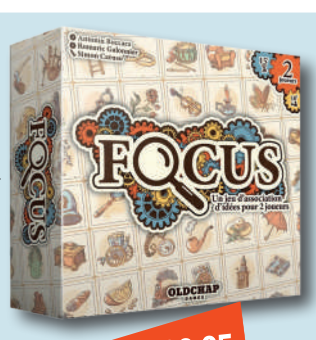
**ASSOCIATION D'IDÉES – DESSIN – COOPÉRATIF**

**+ 10 ans — 15 minutes — 2 joueurs**

Vingt dessins au milieu de la table... En faire deviner un à son partenaire... en silence ! À tour de rôle, les joueurs prennent un dessin, mais il ne doit pas appartenir secrètement à l'autre. Les dessins récoltés donnent des indices sur les dessins à ne pas prendre. Comprendrez-vous les secrètes associations de votre partenaire ?




OldChap Games
Antonin Boccara, Romaric Galonnier
Simon Caruso









## LINQ

# UN PETIT MOT POUR DE GRANDES CONSÉQUENCES...

**RÔLE SECRET – ASSOCIATION D'IDÉES - ESPIONNAGE**

**+ 10 ans — 15 minutes — 4 à 8 joueurs**



Oldchap Games
E. Nielsen, A. Meyer, C. Hermier
Stéphane Escapa

Deux espions se cachent parmi les joueurs ! Un thème leur permet de se reconnaître, mais il faut rester discret car les autres joueurs ne doivent se douter de rien... À tour de rôle, chacun inscrit un mot. Les espions sont en lien avec leur thème pour se reconnaître, mais les autres joueurs les embrouillent avec leurs mots.

## SYNCRO

# SILENCE... ÇA JOUE !

**COOPÉRATIF – ÉVOLUTIF - MONSTRES**

**+ 10 ans — 15 minutes — 2 à 5 joueurs**

Vous êtes une équipe de chasseurs de monstres, et tous ensemble vous éliminez les monstres pour l'emporter. Chaque monstre à une valeur que les joueurs doivent atteindre pour l'éliminer : plusieurs joueurs placent une carte face cachée sur un monstre, en silence ! Puis on révèle pour constater la victoire... ou la défaite !

Grrre Games
Thomas Favrelière
Raphaël Samakh









## CHATS DE POCHE

# ESTOMAC PLEIN RÉFLÉCHIT BIEN

**DÉPLACEMENT DE TUILES - ASYMÉTRIQUE - PROIES**

**+ 8 ans — 15 minutes — 2 joueurs**






Lumberjacks Studio
Alexandre Aguilar, Romaric Galonnier
J. Aucomte, M. Gorobeï, D.Mourier

Vos chats ont faim, très faim... Le jeu propose six bandes de chats, pour une parfaite rejouabilité. À chaque tour vous révélez une tuile et vous la déplacez suivant ses caractéristiques : chat ou proie. Vous approchez les proies de vos chats, vous placez vos chats en embuscade, mais attention aux chiens !

## MINO DICE

# AVEC L'AIDE DES DIEUX...

**PLIS – PARI - DÉS**

**+ 8 ans — 30 minutes — 3 à 6 joueurs**

Il s'agit d'un jeu de plis : la plus grande valeur l'emporte, il est possible de couper avec l'atout. Mais les cartes sont remplacées par des dés, et les atouts par des créatures mythologiques ! De plus, il s'agit d'un jeu de pari, car vous pariez sur le nombre de plis que vous pensez faire !





Iello
Manfred Reindl
Wanjin Gill








Stand **03.06**

## ROLLING DEAD

# LE JEU QUI DÉ MANGE LE CERVEAU

**DÉ - RAPIDITÉ - ZOMBIES**

**+ 7 ans —5 minutes — 3 à 6 joueurs**

Chaque joueur possède deux dés : un zombie et un humain. Au début les dés zombies ne sont pas utilisés. Mais un dé virus va infecté une partie des humains qui deviennent zombies ! Les joueurs lancent leur dé en même temps : suivant les résultats, il faut frapper la main d'un adversaire ou s'échapper...



Arthory

–

–



## MIND ME

# L'ART DE CONVAINCRE PAR L'ABSURDE

**CARTES – QUESTIONS - DÉLIRE**

**+ 10 ans — 20 minutes — 3 à 7 joueurs**

Kyhu

Pierrick & Renaud Libralesso

Florence de Nazelle

Une question, parfois intelligente, mais plus souvent loufoque, est posée aux joueurs. Chacun inscrit sa réponse sur sa plaquette. Pour gagner, il faut que sa réponse soit la plus proche de celle du maître du jeu. Pas toujours facile de départager ! Tous les arguments, même de mauvaise foi, sont acceptés !




Stand **08.12**




Stand **06.23**

## JACKPOT ROYAL

# FAITES VOS JEUX !

**CARTES – COMBINAISON – MACHINE À SOUS**

**+ 7 ans — 15 minutes — 1 à 6 joueurs**

Chaque carte contient trois symboles, comme dans une vraie machine à sous. À chaque tour vous posez une nouvelle carte pour essayer d'aligner trois symboles identiques, soit verticalement, soit horizontalement. Vous pouvez recouvrir partiellement une carte ou poser à côté, ou en dessous... Alignez sept symboles différents pour gagner le jackpot !



Replay Games

Lionel Borg

–



## CHIPATSU

# UN BESOIN PRESSANT

**CARTES – SEUILS – SCABREUX**

**+ 8 ans — 20 minutes — 3 à 6 joueurs**

Avec les cartes Toilettes, vous faites varier la pression qui tiraille les intestins de tous les joueurs autour de la table. Mais attention à ne pas dépasser le seuil tolérable, car votre Maîtrise va diminuer. Si elle tombe à zéro, la partie prend fin, car vous n'avez pas réussi à vous retenir. Pour gagner, maîtrisez vos intestins !




Origames

King's Court

Gyom






Stand **05.03**

















# Le jeu de dés qui mange le cerveau !

Dans un monde envahi de zombies, seules votre vigilance et votre réactivité pourront vous empêcher de finir en mangeur de cerveau !

MAINTENANT SUR












Retrouvez nous   

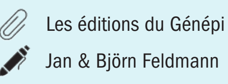
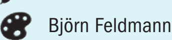



## COUNTRIES

# NE PERDEZ PAS LE NORD !

**CARTES - BLUFF - GÉOGRAPHIE**

**+ 14 ans — 20 minutes — 2 à 12 joueurs**

Les éditions du Génépi
Jan & Björn Feldmann
Björn Feldmann

La règle est simple : classer des pays dans l'ordre suivant un thème de géographie (population, superficie, longitude...). Vous ne savez pas ? Faites comme si ! En bluffant, si personne ne vous contredit, votre classement aléatoire peut vous faire gagner ! À la fin, le classement est vérifié pour apprendre de ses erreurs.






## STOP ME OR LET ME GO

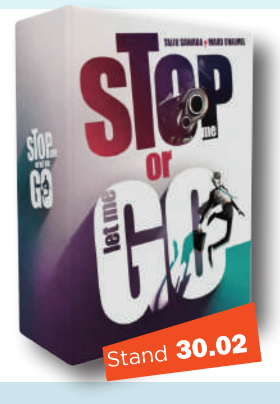
# UN POUR LES ARRÊTER TOUS...

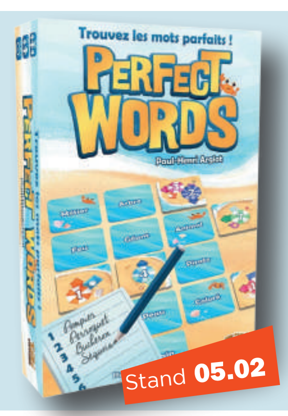
**CARTES - VALEURS - BLUFF**

**+ 10 ans — 15 minutes — 3 à 6 joueurs**

KYF Édition
Taiju Sawada
Maud Chalmel

Des gangsters se sont évadés, à vous de les arrêter ! Chacun joue une carte face cachée sur un bandit. Si un seul joueur a posé sa carte STOP, il arrête ce bandit. Le joueur qui arrête le bandit le plus célèbre parmi les quatre de la manche marque un point. Le premier joueur à trois points gagne la partie. Simple, rapide, fun !



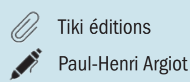




## PERFECT WORDS

# JEU+COOL+MOTS+COPAINS

**COOPÉRATIF - ASSOCIATION D'IDÉES - MOTS FLÉCHÉS**

**+ 10 ans — 20 minutes — 2 à 6 joueurs**



Tiki éditions
Paul-Henri Argiot
Christine Alcouffe

Tous ensemble, vous créez une grille de mots croisés, non pas avec des lettres mais avec des mots : sur une même ligne ou une même colonne vous placez des mots qui vous semblent posséder des points communs. Lorsque la grille est terminée, chacun inscrit secrètement le thème de chaque ligne et colonne. Ensuite, vous comparez...

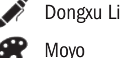



## CHEESENAPPING

# LE SOURIRE DE LA SOURNOISE SOURIS...

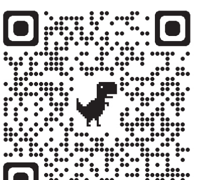
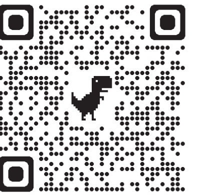
**RÔLE SECRET - ENQUÊTE - DISCUSSION**

**+ 8 ans — 10 minutes — 4 à 8 joueurs**

Don't Panic Games
Dongxu Li
Moyo

Vous êtes de gentilles petites souris qui se promènent la nuit dans la maison, chacune à un horaire bien précis. Mais l'une d'entre vous a volé le fromage ! Peut-être avez-vous vu le voleur ? Mais qui va vous croire ? Peut-être serez-vous accusée à votre tour par le coupable ! À vous d'être convaincante, sinon...



# SMART 10

LE JEU DE QUIZ FUN ET COMPACT
À PASSER ENTRE TOUTES LES MAINS !

1 question, 10 propositions de réponses et tout le monde a sa chance !

14-99 | 2-8 | 20 min




## A découvrir sur notre stand 18.06




# SMART 10
18+ L'IMPERTINENT

Le jeu de quiz décalé !

18-99 | 2-8 | 20 min



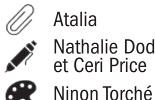

Stand **17.03**

### À LA LOUCHE

## SOYEZ DANS LA FOURCHETTE

**QUESTIONS - MODE PAR ÉQUIPE - DÉLIRE**

**+ 10 ans — 30 minutes — 2 à 30 joueurs**



Atalia
Nathalie Dodd et Ceri Price
Ninon Torché




Une question originale et amusante est tirée au hasard. La réponse est toujours un nombre. Vous le connaissez à la louche ? Alors, inscrivez votre réponse avec votre fourchette d'erreur sur votre plaquette. Si la fourchette d'erreur est petite, elle permet de gagner plus de points, mais l'essentiel c'est d'être dedans !

### OLÉMAINS ÉDITION FAMILLE

## POUR PETITS ET GRANDS LAPINS

**MIMES - CHANSONS - DEVINETTES**

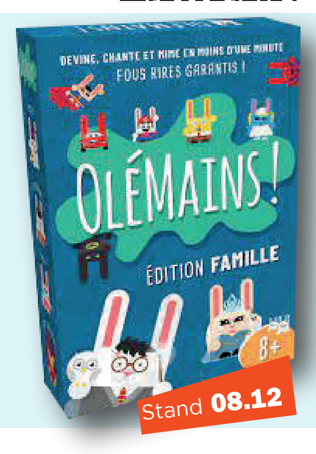
**+ 8 ans — 20 minutes — 4 à 16 joueurs**



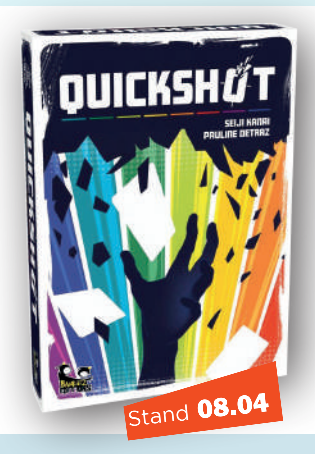

Kyhu-Olémains
Nicolas Saleil
Lila Prieur, Florence de Nazelle



Un joueur place une carte sur son front que son équipe doit lui faire deviner. Les contraintes sont diverses et rigolotes : faire deviner en chantonnant ou en mimant par exemple. Pour les plus petits qui apprennent à lire, des dessins accompagnent les mots. Un thème spécial Disney plaira aux petits comme aux grands.




Stand **08.12**




Stand **08.04**

### QUICKSHOT

## SURVIVRE...

**CARTES - ÉLIMINATION - BLUFF**

**+ 10 ans — 10 minutes — 3 à 7 joueurs**





Bankiiiz éditions
Seiji Kanai
Pauline Détraz



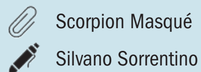
La partie se déroule en quatre manches. Chaque adversaire joue une seule carte par manche, mais elle a des pouvoirs... En choisissant bien votre carte, vous essayez d'éliminer vos adversaires du jeu ! Vous pouvez aussi l'emporter avec la plus grande valeur à la fin de la quatrième manche. À moins qu'un pouvoir adverse...

### NOW !

## L'ART DE DÉFAUSSER

**CARTES - FRÉNÉSIE - BLUFF**

**+ 8 ans — 15 minutes — 3 à 8 joueurs**




Scorpion Masqué
Silvano Sorrentino
Fanny Saulnier



Trois cartes Cibles sont révélées. Chaque joueur regarde secrètement la carte du dessus de sa pioche personnelle et choisit de s'en débarrasser définitivement ou, lorsqu'il en est satisfait, de la conserver. Les joueurs avec les valeurs juste en dessous des cartes Cibles les gagnent... au risque de perdre des points !



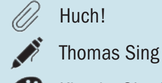

Stand **14.06**

## CIRCLES

# À VOUS FAIRE TOURNER LA TÊTE

**MIMES - CHANSONS - DEVINETTES**

**+ 7 ans — 30 minutes — 2 à 5 joueurs**



Huch!
Thomas Sing
Kinetic, Glen Viljoen

D'une adroite pichenette, vous faites tourner la bille autour de la cible jusqu'au chiffre…sept. C'est un chiffre porte-bonheur : il vous offre un bonus. En visant bien, et avec un peu de chance, vous éliminez les cubes de vos adversaires. Le coup magistral : envoyer trois fois la bille au même endroit !





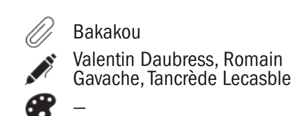


## NICOLE

# AUREZ-VOUS LE DERNIER MOT ?

**CARTES – TAC AU TAC - HUMOUR**

**+ 16 ans —20 minutes — 3 à 12 joueurs**



Bakakou
Valentin Daubress, Romain Gavache, Tancrède Lecasble
–



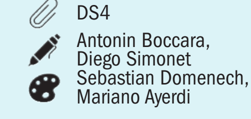
Une question très simple est posée. Par exemple : que trouve-t-on dans un cirque ? Les joueurs répondent à tour de rôle. Le dernier joueur encore capable de répondre marque un point. Certaines questions peuvent se jouer en solo ou en duel ou avec un gage pour tous. Des cartes noires sont réservées aux plus grands.

## OLYMPIKOS

# PLUS HAUT, PLUS FORT, PLUS LUDIQUE !

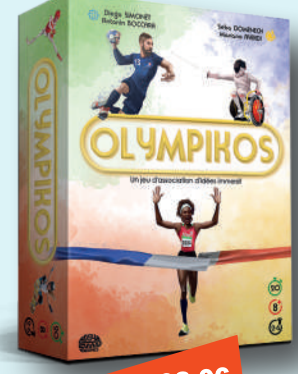
**CARTES – ASSOCIATION D'IDÉES – SPORT**

**+ 8 ans — 20 minutes — 2 à 6 joueurs**



DS4
Antonin Boccara, Diego Simonet
Sebastian Domenech, Mariano Ayerdi

Un joueur, appelé Coach, fait deviner des sports aux autres joueurs. Pour cela, cinq cartes sport sont révélées. Le Coach associe secrètement trois illustrations à trois des cinq sports. Aux joueurs de deviner quelle illustration va avec quel sport. Un joueur rafle tous les points ? Un contrôle antidopage va le ralentir !










## TRAÎTRES À BORD !

# MÉFIANCE ET TROMPERIE…

**RÔLE SECRET - BLUFF - PIRATES**

**+ 10 ans —20 minutes — 3 à 8 joueurs**

 Savana
 Jean-Xia Chou
 Laura Bazzoni

Incarnez-vous un pirate ou un mutin ? Chut… personne ne doit savoir ! Les pirates posent face cachée de l'or dans le trésor, alors que les mutins le remplissent de vieux os pourris. Les pirates arriveront-ils à remplir leur trésor ? À l'aide des cartes actions, les joueurs devinent le rôle des autres pour les éliminer…






## SMART 10 FAMILLE

# LE JEU QUI MÉRITE DIX SUR DIX

**PÉDAGOGIQUE - PLUSIEURS MODES - QUIZZ**

**+ 8 ans — 20 minutes — 2 à 8 joueurs**

Deux cents questions et surtout : deux mille réponses ! Chaque question permet de donner dix réponses différentes, donc tout le monde peut participer. Les thèmes sont variés, intelligents et ludiques, pour parler autant aux enfants qu'aux adultes. Pourquoi ne pas faire l'équipe des enfants contre celles des parents ?



Martinex – Wilson Jeux
–
–



## 99 % PURE

# UN JEU À CONSOMMER SANS MODÉRATION

**RÔLE SECRET - DRAFT - DROGUE**

**+ 14 ans — 30 minutes — 2 à 4 joueurs**

Avocats, chimistes, chefs de gang, inspecteurs… Ces cartes ne vous rapportent pas les mêmes points si vous êtes du côté des trafiquants ou de la police ! Votre objectif est de mettre de côté celles qui vous en donnent le plus. Après plusieurs manches, le premier joueur avec quatre-vingt-dix-neuf points gagne la partie.



Nostromo éditions
François Bachelart
Julie Gruet











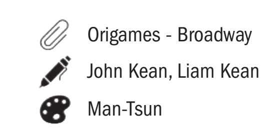

## INFILTRAÎTRES

# DÉDUIRE, ACCUSER ET… TIRER

**COOPÉRATIF - DÉDUCTION - ESPIONNAGE**

**+ 10 ans — 30 minutes — 2 à 5 joueurs**

Vous êtes tous les membres d'une organisation secrète. Des traîtres ont infiltré l'organisation, à vous de les démasquer ! Un joueur regarde la carte du traître pour connaître sa couleur et sa valeur. Puis il pose des cartes en précisant si elles ont un point en commun avec le traître. Aux autres d'en tirer les conclusions…



Origames - Broadway
John Kean, Liam Kean
Man-Tsun

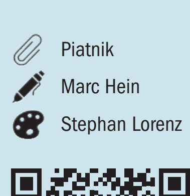
## RUSES & TRAHISONS

# QUE LE PLUS FOURBE GAGNE !

**BLUFF - RETOURNEMENT DE SITUATION - RICHESSES**

**+ 10 ans — 30 minutes — 3 à 6 joueurs**

Deux camps s'opposent. À vous de changer de camp aux moments opportuns pour gagner les précieux sceaux royaux. Vous pouvez aussi forcer vos adversaires à changer de camp, pour qu'ils ne gagnent pas de sceau. Dès que vous voyez qu'un camp s'approche de la victoire, vous modifiez les alliances !



Piatnik
Marc Hein
Stephan Lorenz








*AFFRONTEZ LE PASSÉ,*
*FAÇONNEZ L'AVENIR.*
*BIENVENUE DANS L'ANIMUS.*

**EN PRÉCOMMANDE**











WWW.ARKHANE-ASYLUM.FR



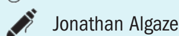



## ESPRIT ES-TU LÀ ?

# LE FRISSON DU JEU...

**IDENTITÉ SECRÈTE - MODE ÉQUIPE - FANTÔMES**

**+ 7 ans — 15 minutes — 2 à 12 joueurs**

Topi Games
Jonathan Algaze
S. Delacroix



Bienvenue au château pour une soirée déguisée ! Une carte secrète vous indique votre rôle : fantôme, zombie, pom-pom girl... Des meurtres sont commis, à vous de trouver l'identité secrète des autres joueurs, sans vous faire démasquer. Attaquez les autres avec un couteau, une grenade ou de l'eau bénite et étudiez leur réaction...

## LA BÂTARDE

# L'IMPORTANT, C'EST LES VALEURS !

**PLIS - PARI - CARTES**

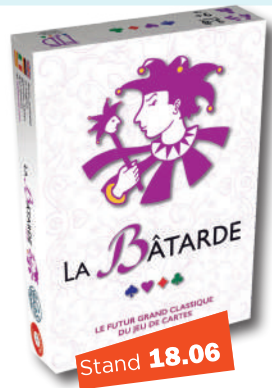
**+ 9 ans — 20 minutes — 3 à 8 joueurs**

En début de partie, chaque joueur annonce le nombre de plis qu'il pense réaliser avec son jeu. Ensuite, la partie se joue comme un jeu de plis classique : la plus forte valeur l'emporte, il faut jouer la couleur demandée, si vous n'en avez pas vous pouvez couper avec l'atout... Le but est de réaliser le nombre de plis annoncé.



Wilson Jeux - Piatnik
Jules Marconnier
Sylvie Aguettant, Julien Montet









## RAINBOW 7

# FAITES-EN VOIR DE TOUTES LES COULEURS !

**CARTES - DÉFAUSSE - COMBINAISON**

**+ 8 ans — 20 minutes — 2 à 5 joueurs**

Le but est de se débarrasser de ses cartes en défaussant des combinaisons : cartes de même valeur, suite de cartes de même couleur... Lorsque vous n'avez plus de carte en main ou que vous pensez avoir la plus petite somme, vous emportez la manche. Mais en cas d'erreur : l'orage va s'abattre sur vous !



Ghost Dog Games
Alexandre Emerit, Antoine Davrou
Ian Parovel






# À votre service pour vos projets ludiques et prototypes !

## Cards









## Boxes

## Punchboards



## Boards





## UV Printing
on any surface






## Leaflets, Flyers




## Engraving



## Custom Meeples

## Tuckboxes

## 3D Printing

info@azaogames.com

Located in Belgium



Azao Games

www.azaogames.com






# L'univers d'Olivier Derouetteau

Les illustrateurs, dans le monde du jeu de société, sont, peut-être encore plus actuellement, les vecteurs du voyage en Imaginaire que nous proposent nos boîtes. Une couverture « qui claque », des cartes qui « déchirent » ou qui « inspirent », et, tout de suite, nous avons envie de voir de quoi il retourne ou quelles contrées lointaines nous allons traverser.

*Akiltour* vous emmène aujourd'hui à la découverte de l'un de ces illustrateurs : Olivier Derouetteau. Depuis 25 ans, il travaille dans le jeu vidéo et le jeu de société… Mais pas que !

Directeur artistique, illustrateur, designer de personnages, de logos, d'environnements… un talent multi-facette autant qu'une personne chaleureuse appréciée et suivie, pour notre part, dès 2015 et son travail sur *Shadows over Normandie* (Devil Pig Games).

---

Olivier Derouetteau : « Illustrateur et directeur artistique free-lance depuis 5 ans, j'accompagne avec grand plaisir les studios et les créateurs de jeux, de l'idée, en passant par le prototypage, jusqu'à la réalisation finale des jeux.

J'adore la page blanche, explorer de nouveaux univers pour créer de nouvelles aventures ludiques et cela, pour le plus grand plaisir des joueurs. »

Portfolio en ligne : www.derouetteau.fr

**Sea snake :** je m'adonne souvent à ce petit exercice de speed painting d'une heure ou l'idée est de raconter une histoire, celle qui me passe par la tête, de l'illustrer rapidement avec ces qualités et ces défauts de l'instant !

**Art'zimut.** (Ci-dessous). Illustration créée pour un festival dans le Lot nommé Art'Zimut, cette cité improbable s'inspire des villages de cette région, de l'ambiance et des spectacles que nous avons partagés sous les lampions colorés et les toiles de chapiteaux. Cela reste de beaux souvenirs agréable qui me donne le sourire. C'est une illustration qui a également séduit IELLO pour en créer un puzzle (collection Universe).



**Trumpet house.** (Ci-dessous). J'adore m'évader en dessinant, voyager dans des univers oniriques et improbables, c'est cela pour moi, la magie du dessin.






**L'Hôtel des Bains.** (Ci-dessus). Illustration réalisée pour la carte des vins de « l'Hôtel des Bains » (Charavines), j'ai imaginé la cave de l'hôtel comme une grande bibliothèque, comme l'entrée d'une caverne mystérieuse avec ses dédales et ses petits secrets, j'ai voyagé...

**Worker.** (Ci-dessous). Illustration d'une carte victime du jeu *Crime Bet* (404 Editions) qui se déroule dans le Londres de 1880, un projet passionnant pour lequel j'ai dû pas mal me documenter sur cette époque, c'est un des aspects de mon métier que j'aime beaucoup.



*Illustrations : Olivier Derouetteau - Copyright ©2024*



Tant qu'à être bien installé et en bonne compagnie, autant se faire plaisir. Si vous n'avez pas peur d'assimiler quelques règles et de vous triturer les méninges, foncez !

# Connaisseurs

## YUAN – L'ART DE LA GUERRE

### GARDEZ LE CONTRÔLE !

**PROGRAMMATION - EXPANSION - CONFRONTATION**

**+ 12 ans — 60 minutes — 2 à 4 joueurs**

La guerre fait rage : les territoires changent de clan ! Programmez secrètement vos actions : colonisation, fortification et combats. Si vous souhaitez frapper un grand coup, cela vous demande beaucoup d'argent ainsi que la possession de nombreuses mines ou rizières. Le contrôle des temples offre la victoire.

 Oka Luda

 Charlie Sigogneau

 Adrien Rives






Stand **18.04**

## FROM THE MOON

### NE REDESCENDEZ PAS SUR TERRE !

**PLACEMENT D'OUVRIERS – DÉVELOPPEMENT - SCIENCE-FICTION**

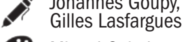
**+ 14 ans — 90 minutes — 1 à 4 joueurs**

La Terre est fichue ! Votre corporation participe à la création d'une base lunaire stratégique : l'humanité sera envoyée sur sa nouvelle planète depuis la Lune. Vous jouez une action parmi six à chaque tour, par exemple : envoyez un rover récupérer des ressources ou formez un astronaute ou améliorez vos serres nourricières.

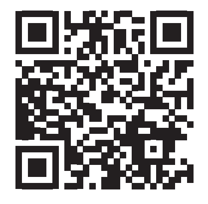



Stand **08.01**

 la Boîte de Jeu

 Johannes Goupy, Gilles Lasfargues

Miguel Coimbra





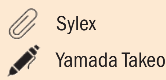

## AMALFI - RENAISSANCE

# UNE CARGAISON LUDIQUE !

**PLACEMENT D'OUVRIERS - RESSOURCES - COMMERCE**

**+ 14 ans — 90/120 minutes — 1 à 4 joueurs**

Vous envoyez vos bateaux chercher de riches tissus, des pierres précieuses, des épices... Ils reviennent toujours, mais parfois à la manche suivante. Leur placement est donc capital pour optimiser le nombre d'actions. Vos ressources vous permettent d'acheter de nouveaux bateaux, des nobles utiles, des œuvres qui rapportent...




Sylex
Yamada Takeo
Urabe Rocinante



## LE CHÂTEAU BLANC

# LES DÉS SONT SUR LE PONT !

**PLACEMENT DE DÉ - GESTION - JAPON FÉODAL**

**+ 12 ans — 80 minutes — 1 à 4 joueurs**

Votre clan mérite-t-il les faveurs du Daïmio ? Choisissez un dé. Suivant sa couleur, sa valeur, et l'emplacement où vous le posez, votre gain sera différent. Votre objectif est de placer vos soldats sur le mur en payant du fer, d'envoyer vos jardiniers après les avoir nourris et de progresser jusqu'au Daïmio en offrant de la nacre.



Iello
Israel Cendrero, Sheila Santos
Joan Guardiet









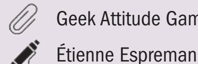

## BRUXELLES 1893 : BELLE ÉPOQUE

# SOYEZ L'ARCHITECTE DE VOTRE VICTOIRE !

**GESTION - POSE D'OUVRIERS - ART NOUVEAU**

**+ 14 ans — 50/125 minutes — 2 à 5 joueurs**

La capitale belge à l'époque de l'Art Nouveau se dote de magnifiques bâtiments. À vous de les concevoir, récupérer les matériaux, engager les ouvriers... Parmi les mécaniques, la plus originale est une pose d'ouvriers entraînant une majorité. Cette nouvelle version du classique Bruxelles 1893 contient directement une extension.




Geek Attitude Games
Étienne Espreman
Ammo Dastarac



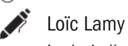
## EAT ZEM ALL

# LE GRIGNOTAGE EST MAUVAIS POUR LA SANTÉ !

**ACTIONS - HUMOUR - ZOMBIES**

**+ 14 ans — 60 minutes — 2 à 4 joueurs**

Un jeu de zombies très classique sauf... que les joueurs sont les zombies. Au recto du plateau, les humains sont barricadés dans une maison, au verso ils fuient dans un cimetière... Mauvaise idée pour eux, sympa pour vous ! Pour gagner, il faut que votre horde de zombies ait mangé plus de morceaux d'humains que les autres.

Origames
Loïc Lamy
Ludo Lullabi, Yann Valeani









Stand **14.08**

### EVACUATION

## BÂTISSEURS DE FUTUR !

**LIVRAISON – RESSOURCES - SCIENCE-FICTION**

**+ 12 ans — 60/150 minutes — 1 à 4 joueurs**

Il est temps d'évacuer la Terre ! Construisez des vaisseaux pour transporter la population et les usines sur la nouvelle planète. Pendant que vous videz la Terre, vous développez la nouvelle planète en utilisant les ressources locales. Pour le bonheur du peuple, la construction de stades est primordiale !

 intrafin

 Vladimír Suchý

Michal Peichl



### KUTNA HORA : LA CITÉ DE L'ARGENT

## L'ARGENT FAIT LE BONHEUR !

**PLACEMENT DE TUILES – MOTEUR ÉCONOMIQUE – CONSTRUCTION**

**+ 13 ans — 120 minutes — 2 à 4 joueurs**

Tout s'achète, tout se vend ! Dans ce jeu, pas de jeton de ressources, car vous achetez et vendez dès que besoin au tarif du marché. Faire varier le marché en fonction de vos besoins et de ceux de vos adversaires est donc stratégique. Vous participez à l'expansion de la ville : minez, développez, construisez la cathédrale…

 Iello

Ondrej Bystron, Pavel Jarosch, Petr Caslava

Milan Vavron, Roman Bednár, Štepán Drašták






Stand **12.01**




Stand **09.05**

### APIARY

## L'ARÈNE DES ABEILLES

**POSE D'OUVRIERS - ASYMÉTRIQUE – SCIENCE-FICTION**

**+ 14 ans — 60 minutes — 1 à 5 joueurs**

Depuis la disparition des humains, il y a fort longtemps, les abeilles ont évolué technologiquement. Elles veulent toujours développer leur ruche, mais vont chercher leurs ressources sur d'autres planètes ! Chaque action augmente le niveau de vos abeilles vieillissantes, jusqu'à la mort et une nouvelle naissance.

 Matagot

 Connie Vogelmann

 Kwanchai Moriya



### PATH OF CIVILIZATION

## UNE VICTOIRE HISTORIQUE

**ASYMÉTRIQUE - SIMULTANÉITÉ - CIVILISATION**

**+ 14 ans — 20 minutes/joueur — 1 à 5 joueurs**

Vous bâtissez votre civilisation dans une durée de jeu raisonnable, car une partie des actions se réalise en simultané : choisissez vos cartes et prenez vos ressources tous en même temps. Il vous reste à choisir vos leaders et à développer votre religion. Les combats et les avancées technologiques rythment la partie.

 Captain Games

 Fabien Gridel

–






Stand **12.10**


SFYNX
PRINTEMPS 2024
1-4
30 MIN
8+
inPatience
www.inpatience.com




## EILA ET L'ÉCLAT DE LA MONTAGNE

# LÀ-HAUT SUR LA MONTAGNE...

**DECKBUILDING - COOPÉRATIF - NARRATIF**

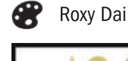
**+ 12 ans — 45 minutes — 1+ joueurs**

Vous incarnez une jeune lapine dans la forêt, prête à découvrir le monde et explorer la lointaine montagne. L'histoire se décompose en cinq chapitres, de plus en plus immersifs, touchants à de vrais problèmes humains, tels l'amour, l'amitié, le désespoir... Chaque carte est un choix dont dépend la suite de votre histoire...


Iello


Jeffrey CCH

Roxy Dai




## ÉRUDITS DU TIGRE DU SUD

# À UN DÉ DE LA VICTOIRE !

**PISTES - DÉS - DÉVELOPPEMENT**

**+ 12 ans — 60/90 minutes — 1 à 4 joueurs**

Le Calife veut lire tout le savoir de son époque. Pour cela, vous partez à la recherche de manuscrits que vous confiez à des traducteurs avant de les livrer au Calife. Pour réaliser une action, vous choisissez parmi vos dés ceux dont la valeur et la couleur vous apportent le plus d'avantages...


Garphill Games & Pixie Games
Shem Phillips & SJ MacDonald
The Mico









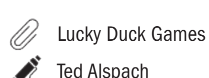
## CASTLES OF MAD KING LUDWIG

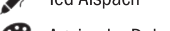
# UNE VIE DE CHÂTEAU !

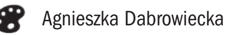
**ENCHÈRE - POSE DE TUILE - OBJECTIFS**

**+ 14 ans — 75 minutes — 1 à 4 joueurs**

Construire un château est déjà compliqué, mais répondre aux exigences farfelues du roi nécessite beaucoup de réflexion. Sur chaque salle sont indiquées les conditions de points : pas de chambre à côté, des cuisines nombreuses... Un des piments du jeu réside dans le prix des salles fixé par le joueur actif.


Lucky Duck Games


Ted Alspach


Agnieszka Dabrowiecka



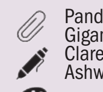
## LE CLAN DES LOUPS

# MENEZ LA MEUTE À L'ANTRE !

**RETOURNEMENT DE TUILE - AMÉLIORATION - CONTRÔLE DE TERRITOIRE**

**+ 14 ans — 60 minutes — 2 à 5 joueurs**

Grâce à un original système de retournement de tuiles, vous dirigez vos loups pour prendre le contrôle de territoires. Par exemple : une de vos six tuiles représente la forêt, vous la retournez pour déplacez vos loups vers de la forêt. En construisant des tanières et des antres, vous débloquez des bonus sur votre plateau personnel.


Pandasaurus Games / Gigamic
Clarence Simpson & Ashwin Kamath
Pauliina Linjama





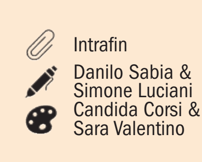



### LES RATS DE WISTAR

## LES RATS VOUS SOURIENT

**POSE D'OUVRIERS – GESTION DE RESSOURCES – ROUE D'ACTION**

**+ 13 ans — 90 minutes — 1 à 4 joueurs**



Intrafin

Danilo Sabia & Simone Luciani

Candida Corsi & Sara Valentino

Vos rats seront les plus prospères ! Vous augmentez votre population dans la forêt ou le sous-sol pour augmenter vos actions. Dans la maison, vos rats trouvent des objets bien utiles et des objectifs à remplir. Vous placez un rat sur la roue pour réaliser une action, à la condition qu'il reste de la place.





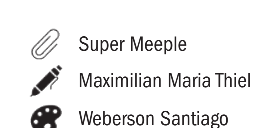


### LA FAMIGLIA

## UNE EXPLOSION LUDIQUE !

**PLANIFICATION - ÉQUIPE - MAFIA**

**+ 16 ans — 120/180 minutes — 4 joueurs**



Super Meeple

Maximilian Maria Thiel

Weberson Santiago

Entre attentats, miliciens et labo clandestins, ce jeu vous plonge dans la mafia sicilienne. Pour gagner, il faut contrôler cinq territoires, ou six avec son coéquipier. Lors d'une première phase, vous réalisez quelques actions de bases et surtout : planifiez vos actions futures. La deuxième phase vous permet d'attaquer...

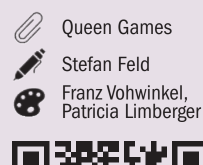



### MARRAKESH

## KESHIS QU'EST-CE ?

**PISTE – AMÉLIORATION – RESSOURCES**

**+ 14 ans — 90/120 minutes — 2 à 4 joueurs**



Queen Games

Stefan Feld

Franz Vohwinkel, Patricia Limberger

Dans ce jeu les Keshis sont des pions en bois importants car vous en jouez trois par tour pour placer vos trois assistants. Tous les Keshis sont ensuite lancés dans une tour, dont certains ressortent, pour améliorer les actions des joueurs. Les actions des assistants sont ensuite effectuées : monter sur les pistes, avancer sur la rivière, récupérer de l'eau...









### DARWIN'S JOURNEY

## PARTICIPEZ À L'ÉVOLUTION DES SCORES !

**POSE D'OUVRIERS – DÉPLACEMENT – SCIENCES**

**+ 14 ans — 120 minutes — 1 à 4 joueurs**




ThunderGryph Games

Simone Luciani, Nestore Mangone

Paolo Voto

Votre navire vogue derrière celui de Darwin pour explorer les îles lointaines à la recherche de nouvelles espèces. Votre but : exposez vos découvertes dans les musées pour gagner des points. Pour cela, vous formez vos ouvriers, montez des campements, répondez aux demandes de l'équipage, écrivez aux spécialistes mondiaux...



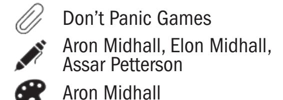



## BEAST

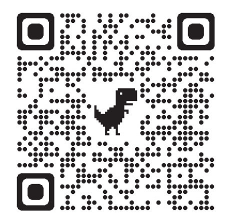
# NE CHERCHEZ PAS LA PETIT'BÊTE

**DRAFT – POUVOIR PERSONNEL – ASYMÉTRIQUE**

**+ 14 ans — 30 min/joueur — 2 à 4 joueurs**



Don't Panic Games
Aron Midhall, Elon Midhall, Assar Petterson
Aron Midhall



Dans ces contrées sauvages rode une bête…elle mange les troupeaux, mais aussi les colons ! Des chasseurs partent à sa poursuite, au risque de leur vie. Le joueur qui incarne la bête se déplace furtivement sur le plateau ; il tue les animaux et les humains pour gagner en force. Les chasseurs se coordonnent pour le débusquer.




## PLANTA NUBO

# PAR LES POUVOIRS DES FLEURS…

**POLYOMINO - PICK & DELIVERY - GESTION DE RESSOURCES**

**+ 12 ans — 30/120 minutes — 1 à 4 joueurs**

Super Meeple
Michael Keller, Andreas Odendahl, Uwe Rosenberg
Lukas Siegmon




Les humains sont sauvés par les plantes ! Vous vivez au sommet d'arbres majestueux, représentés sur les plateaux personnels : chacun gère sa canopée en y faisant pousser des fleurs que des abeilles robotiques acheminent dans les usines écologiques. Les arbres qui poussent sur votre arbre produisent le précieux oxygène.




## ORCS VS ORCS

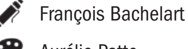
# ÂME DE STRATÈGE DANS CORPS DE GUERRIER

**POINTS D'ACTION - OBJECTIFS - COMBAT**

**+ 14 ans — 60/90 minutes — 2 à 4 joueurs**



Nostromo Édition
François Bachelart
Aurélie Patte





Vous partez nettoyer le territoire de ses stupides humains. Mais d'autres clans d'Orcs veulent réussir avant vous ! Tout en avançant sur la carte, en pillant ou convertissant villes et villages, vous repoussez les autres Orcs en utilisant votre deck de combat. Les objectifs évoluent à chaque tour, vous obligeant à vous adapter…

## VIRTUAL REVOLUTION

# UN MONDE VIRTUEL DANS UN JEU BIEN RÉEL

**GESTION D'OUVRIERS – CONTRÔLE DE TERRITOIRE – NÉO-FUTURISTE**

**+ 14 ans — 90 minutes — 2 à 4 joueurs**



Studio H
Guy-Roger Duvert & Cyril Villalonga
Benjamin Sjöberg

Les humains vivent dans les mondes virtuels. Le marché du virtuel est donc très rentable. Vous travaillez pour une corporation prête à tout pour de l'argent, comme vous. Ils vous ont confié Paris : à vous de construire les serveurs, créer de nouvelles verses et recruter des agents pour des missions pas toujours légales. Vos ennemis sont prêts, et vous ?







NATHALIE & RÉMI SAUNIER
DIDIER TARQUIN
LANFEUST de TROY
CHAPITRE PREMIER : EVILHËNE
"LE JEU D'AVENTURE DANS L'UNIVERS DE LANFEUST."
LIVRET D'AVENTURE
CHAPITRE PREMIER EVILHËNE
Oka LUDA
okaluda.fr
©ARLESTON/TARQUIN



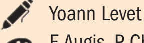

## HUMANITY

# UNE EXPÉRIENCE RÉUSSIE !

**PLACEMENT DE TUILES – GESTION DE RESSOURCES - ESPACE**

**+ 14 ans — 90 minutes — 2 à 4 joueurs**

Dans quelques dizaines d'années, les humains réaliseront des expériences scientifiques sur d'autres planètes. À l'aide de vos astronautes, vous déblayez le terrain pour installer des modules qui fournissent des ressources permettant d'acquérir de nouveaux modules. Réalisez également des expériences et des missions...


Bombyx

Yoann Levet
F. Augis, P. Chadeisson, P. Lazarevic, R. Paul






## BARDWOOD GROVE

# QUAND LA MUSIQUE EST BONNE...

**DECK BUILDING – DÉPLACEMENT - BARDE**

**+ 14 ans — 60/90 minutes — 1 à 4 joueurs**

Pour devenir un barde célèbre, vous partez vers une légendaire cité mélodieuse mais lointaine. En route, vous n'hésitez pas à chanter et à conter des histoires. Vous améliorez vos compétences, c'est-à-dire votre deck, pour créer de magnifiques chansons. Elles vous permettront de calmer les monstres rencontrés en chemin.


Super Meeple
Carl Van Ostrand
The Mico









## PLANET UNKNOWN

# LE JEU QUI DONNE LA FORME

**POLYOMINOS – SIMULTANÉITÉ – TERRAFORMATION**

**+ 10 ans — 60 minutes — 1 à 6 joueurs**

L'avenir de l'humanité dépend de vos choix : terraformez votre planète avant la fin de notre Terre. Le joueur avec la planète la plus accueillante l'emporte. Tous en même temps, les joueurs choisissent une tuile en fonction de sa forme et de ses terrains. Ils la placent sur leur planète et montent sur des pistes de ressources et de bonus.


Origames

Adam Rehberg, R Lambert
Yoma



# Vous êtes un adepte de la chasse aux Goodies ?

**Ou bien vous souhaitez simplement profiter d'un plus pour le jeu que vous aimez tant ?**

Pour certains jeux, l'éditeur peut proposer des goodies qui amèneront un petit plus à vos parties ou rendra le jeu plus joli. Ils sont, la plupart du temps, liés à l'acquisition du jeu.
Voici quelques goodies que vous croiserez probablement sur le salon, mais cette liste est loin d'être exhaustive !
Bonne chasse !

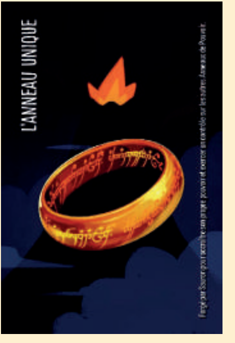





Un pion au choix pour une boîte de *Faraway* chez Catch Up Games




Une nouvelle merveille pour *World Wonders* chez Super Meeple







Une carte bonus bientôt de retour pour *Similo* chez Gigamic



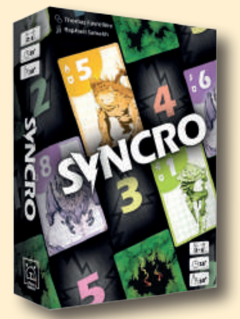




Un nouveau scénario pour *Sky Team* chez le Scorpion Masqué




Une mini version de demo pour *Smart 10* chez Wilson Jeux





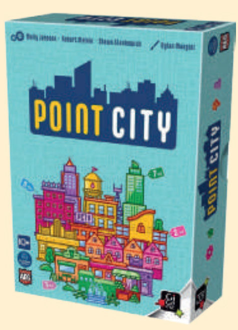

Des plaquettes de bois gravées pour remplacer la carte Leader de *Syncro* chez Grrre Games






Une carte promo pour *Sunrise Avenue* chez Gigamic






Des jetons municipalité pour *Point City* chez Gigamic

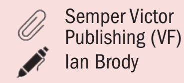
Mon petit doigt m'a dit qu'il y en avait aussi chez Iello qui fête ses 20 ans : une tuile Général avec *The Great Split* et bien d'autres...

# Jeux d'Histoire

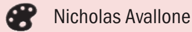
Stand **Carré Histoire**
**04.03 & 04.05**




## QUARTERMASTER GÉNÉRAL : FRONT DE L'EST
## IL NE PEUT EN RESTER QU'UN



Semper Victor Publishing (VF)
Ian Brody



Nicholas Avallone

12 ans — 90 minutes — 2 joueurs

Retrouvez en avant-première le dernier opus de la série des Quartermaster. Grande nouveauté, il s'agit du premier jeu à deux de la série qui retrace le front de l'est de juin 1941 au printemps 1945. La mécanique est toujours basée sur des cartes, avec des parties très dynamiques entre deux camps totalement asymétriques : un défi pour les novices comme pour les vétérans !

## LES BATAILLES DE LOUIS XIV : 1703 L'ANNÉE DES VICTOIRES
## LE ROI SOLEIL AU ZÉNITH




Cérigo Editions
Nicolas Stratigos
Pascal Da Silva

14 ans — 60 minutes — 2 joueurs

Retrouvez au Carré Histoire les jeux et les revues *Vae Victis* avec en particulier ce jeu sur les batailles de 1703, l'année des victoires. Revivez Höchstädt et Speyerbah, deux grandes victoires françaises, avec des mécaniques de jeu simples et faciles à prendre en main. Une véritable initiation simple et accessible aux jeux tactiques.




## OPÉRATION COMMANDO : PEGASUS BRIDGE
## KEEP CALM AND CARRY ON

Ajax Games
Pascal Bernard, Pierre-Olivier Barome
Nicolas Jamme

10 ans — 30 à 60 minutes — 2 joueurs

Pour les quatre-vingts ans du D-Day et les dix ans de ce jeu, retrouvez ce grand classique qui retrace les combats entre parachutistes britanniques et canadiens de la 6e Airborne et les troupes allemandes autour des trois batailles décisives : Pegasus Bridge, Merville et les ponts de la Dive. Chaque camp devra gérer au mieux sa main de cartes et ses troupes tout en bluffant l'adversaire pour obtenir la victoire.




## REX BRITANNORUM

# IT'S GOOD TO BE THE KING, HOU LA LA !



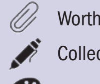
Shakos
Stéphane Brachet
Giuseppe Rava

**14 ans — 60/90 minutes — 1 à 3 joueurs**

Stéphane Brachet, l'auteur de Border States, sera présent pour présenter en exclusivité sa nouvelle création. Depuis l'invasion de César en 55/54 av. J.-.C au sud de l'île de Grande-Bretagne, les différents royaumes bretons se sont ralliés à Rome, mais restent concurrents pour dominer la province de Britannia. Avec le soutien de Rome, chacun tente d'obtenir le titre de roi des bretons. Qui des Regnenses, des Brigantes ou des Iceni l'emportera ?

## GETTYSBURG

# FOOLS TO MAKE WAR ON OUR BROTHERS IN ARMS





Worthington games
Collectif les Zouaves
–

**12 ans — 60 minutes — 2 joueurs**

Yves Roig, co-auteur du jeu avec Andy et Valentin, sera présent pour présenter le prototype de son nouveau jeu sur la célèbre bataille qui a scellé le sort de la guerre de Sécession.
Le jeu est à base de cartes d'action mais innove sur de nombreux points, en particulier avec la fatigue et la capacité de certains généraux de n'en faire qu'à leur tête !
La Confédération doit vaincre le plus vite possible, l'Union doit l'en empêcher. Qui remportera ce combat fratricide ?






## CANGACEIROS

# LE WESTERN SAUCE BRÉSILIENNE




Semper Victor Publishing
Roberto Pestrin
Emiliano Mammucari

**12 ans — 60/120 minutes — 2 à 5 joueurs**

Nord du Brésil, fin des années 1800. Des bandits, les Cangaceiros, se dressent contre les grands propriétaires qui affament le peuple. Chaque joueur incarne un gang qui cherche à devenir le plus célèbre de tous. Mais pour vaincre les troupes fédérales, dites les Volantes, il faudra faire des alliances brèves mais indispensables. Un jeu plein de finesse magnifiquement illustré. Deviendrez-vous la terreur du Sertão ?


Au Brésil, à la fin des années 1800, de grands propriétaires terriens ont affamé le nord-est du pays . Pour rétablir la justice et s'opposer à la corruption généralisée, des gangs de bandits se sont alors révoltés. On les appelait...
CANGACEIROS

# Le Grand Prix du Jeu

Aaah les prix ludiques ! leurs méthodes de sélections, leurs nominations, les prix attribués sont autant de moments propices aux échanges d'avis personnels, de réflexions et autres questionnements, cordiaux ou pas… Ce doit être ça, l'esprit «gaulois» ! La question, légitime, peut, de ce fait, se poser : pourquoi une proposition supplémentaire ? Parce que, dans la lignée d'un prix comme le Tric Trac d'Or en son temps, un prix basé sur les votes du public est un moyen intéressant d'avoir une photographie à un moment M de l'année ludique… Et ensuite, dans le temps, d'en analyser les évolutions. Et puis, après tout, ne dit-on pas (parfois un peu facilement) : «vox populi, vox dei» ? Découvrez donc ce nouveau label, contribuez et donnez votre avis !

Le Grand Prix du Jeu s'est lancé pour Paris Est Ludique 2023 ; il s'agit d'un site web de vote pour le public, à destination des joueurs et des joueuses pour qu'ils notent leurs nouveautés ludiques préférées. Les votants sont invités à donner une note de 1 à 10, ce qui permet d'obtenir un indice, comme une tendance d'appréciation par la majorité des joueurs sur les jeux présentés sur un salon ou lors d'un événement.

Pour le public, l'intérêt est de connaître la note moyenne sur un jeu, et donc les jeux préférés par un maximum de personnes. Cela peut ainsi, peut-être, l'aider à faire un choix de priorité parmi toutes les pépites ludiques du moment, encore plus à une époque où les lieux d'informations, d'avis et de rassemblements de joueuses et joueurs sont éparpillés.

Lors d'un salon, la liste des jeux sur lesquels voter est issue, à la base, du magazine Akiltour ; si un jeu est chroniqué alors vous pouvez le retrouver dans le Grand Prix du Jeu.

En 2023, la version en beta test a été lancée à PEL, puis à Parthenay et enfin à Vichy.

Ces premières éditions ont réuni l'avis de 2 000 personnes ; cela donne déjà des résultats intéressants. À partir de combien d'avis pourra-t-on considérer qu'il s'agit d'une donnée pertinente ? Une centaine de votes pour un jeu ? A priori, l'équipe du Grand Prix du Jeu table plutôt sur un millier de notes par jeu pour que les tendances qui se dégagent puissent vraiment refléter un avis partagé par le plus grand nombre.

Dans les versions en développement du GPDJ, il sera possible pour les votants de donner plus d'informations sur leur appréciation en cochant des cases complémentaires sur les jeux pour lesquels ils mettent les notes, pour affiner l'avis des joueurs et pour que les lecteurs comprennent mieux les tendances qui se dégagent sur un jeu, les critiques qui lui sont faites, ses points forts comme ses points faibles.

***Vous appréciez un jeu qui n'est pas dans la liste ? Envoyez un mail à grandprixdujeu@gmail.com et la liste sera adaptée !***




Cette année, le GPDJ est proposé gratuitement en test élargi aux salons, aux boutiques, aux éditeurs, à tous les organisateurs d'événements ludiques en bar à jeux, ludothèques, associations, pour permettre de réaliser sur tous types d'événement l'élection des jeux préférés du public.

En fin d'année, les données seront agrégées pour avoir un Grand Prix du Jeu de l'année 2024. Il est envisagé, au-delà de pouvoir révéler le jeu qui a remporté la meilleure appréciation, de communiquer un top 52 des meilleurs jeux de l'année qui permettra à tout un chacun de tester un jeu par semaine l'année suivante, en ne prenant que la crème de la crème !

Le site donnera aussi accès aux scores atteints par tous les jeux, toutes années confondues, au fur et à mesure que le

***Julien, chez Wilson Jeux : « Nous aimerions connaître l'avis du public à la fin d'une manifestation sur chacun des jeux que l'on a fait jouer. Ce serait vraiment pertinent pour nous améliorer et ainsi proposer la meilleure expérience possible aux joueurs. »***

nombre de jeux intégrés le permettra. Un classement permanent de tous les jeux sera enrichi de jour en jour.

Pour l'instant, le GPDJ est piloté par une association de passionnés ; celle-ci est ouverte à toutes collaborations pour permettre d'accélérer le développement de cet outil qui devrait devenir successivement une API (interface de programmation) exportable sur les pages web de chacune des structures qui voudront s'en servir librement pour faire leur propre Grand Prix du Jeu. Puis, dans un futur proche, la version évoluée sera aussi téléchargeable sous la forme d'une application.

L'ambition ne s'arrête pas à fournir aux éditeurs des avis et notes qui constituent des remontées fiables des jeux qu'ils ont fait jouer sur un salon ; il s'agit aussi pour les joueurs d'avoir dans la poche leurs archives d'expériences ludiques : les jeux auxquels ils ont joué avec les notes qu'ils leur ont données, ceux qu'ils veulent tester, et ceux qu'ils veulent s'acheter. Et bien sûr, ces données seront partageables et exportables.

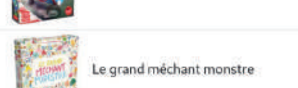
L'équipe du GPDJ remercie chaleureusement tous les éditeurs qui les soutiennent en offrant des jeux pour le tirage au sort auquel tous les votants participent.




***« Nous sommes très heureux de remporter le Grand Prix du Jeu AKILTOUR de Vichy dans la catégorie Ambiance ! Cette récompense revêt une signification particulière pour nous car elle résulte directement des votes du public présent lors du Festival des Jeux de Vichy, en septembre dernier. C'est une très belle reconnaissance et marque de confiance pour* Traitres à Bord*, notre jeu à identité secrète ! »***

## Les gagnants 2023 :

Catégorie : **Petits joueurs**


| | | |
|---|---|---|
| 1 | Dodo | Loki |
| 2 | Turbo Kidz | Scorpion Masqué |
| 3 | Le grand méchant monstre | Bankiiiz Editions |



Catégorie : **Ambiance**



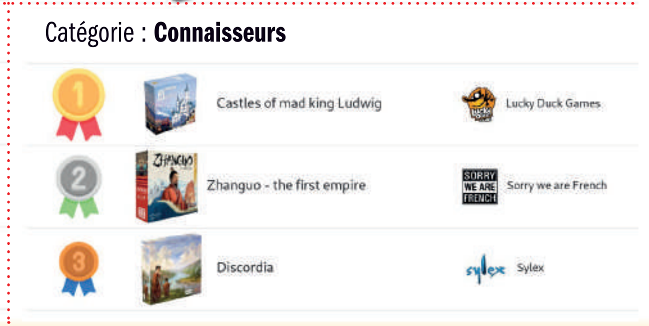
| | | |
|---|---|---|
| 1 | Traîtres à bord ! | Savana |
| 2 | Jackpot Royal | Replay Games |
| 3 | Zombie D | Éditions Hexart |

Catégorie : **Pour tous**

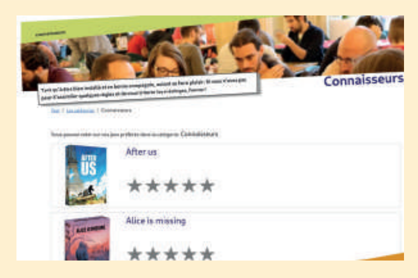


| | | |
|---|---|---|
| 1 | Along History | Nostromo Edition |
| 2 | 1902 Méliès | Origames |
| 3 | Cartaventura Odyssée : Le secret des pharaons | Blam ! |

Catégorie : **Connaisseurs**



| | | |
|---|---|---|
| 1 | Castles of mad king Ludwig | Lucky Duck Games |
| 2 | Zhanguo - the first empire | Sorry we are French |
| 3 | Discordia | Sylex |









Réponses de la page 44

Antonin Boccara est un auteur de plus de 20 jeux édités dont *Fiesta de los Muertos*, *Focus* ou *Mysterium Kids* pour lequel il a reçu le prestigieux “Spiel des Jahres”.

1) Mot
Moquette (mot-quête)
Chameau (chat-mot)
Esquimau (exquis-mot)
2) Lit
Litige (lit-tige)
Grizzly (grise-lit)
Rallye (rat-lit)
3) Gare
Bagarre (bas-gare)
Garde-boue (gare-debout)
Garçon (gare-son)
4) Eau
Ausculter (eau-sculpter)
Biscoteaux (biscotte-eau)
Vidéo (vider-eau)
5) Mort
Morbide (mort-bide)
Oxymore (occis-mort)
Morpion (mort-pion)

6) Main
Demain (deux-main)
Maintien (main-tiens)
Romain (rot-main)
7) Langue
Langage (langue-âge)
Langouste (langue-oust)
Jack Lang (Jack-langue)
8) Corne
Capricorne (capri-corne)
Cornemuse (corne-muse)
Pop-corn (pop-corne)
9) Île
Missile (miss-île)
Illimité (île-imiter)
Sourcil (source-île)
10) Tir
Sentir (cent-tir)
Démentir (dément-tir)
Tirelire (tire-lire)

11) Cœur
Remorqueur (remord-cœur)
Querelle (cœur-aile)
Vainqueur (vin-cœur)
12) Thor
Torero (Thor-héros)
Pléthore (plaie-Thor)
Torpeur (Thor-peur)
13) Chaud
Chaussette (chaud-sept)
Macho (maths-chaud)
Chômage (chaud-mage)
14) Art
Barbare (barbe-art)
Arrêter (art-été)
Bazar (base-art)
15) As
Besace (buzz-as)
Astiquer (as-tiquer)
Audace (ode-as)

Passez demander *Akiltour* dans votre meilleure boutique de jeux !
Merci à nos partenaires distributeurs en boutiques : Atalia et Neoludis. Merci à l’Association des Ludothèques de France pour sa distribution numérique du mag !




ALF
Association des Ludothèques Françaises

**akiltour !?** est un magazine édité par la société Avanti • 4, rue Jules Dumien 75020 Paris • Directeur de la publication : Vincent Vandelli • Comité de rédaction : Vincent Vandelli, Jean-Michel Auzias, Monsieur Guillaume • Rédacteur en chef : Monsieur Guillaume • Secrétaire de rédaction Jean-Michel et Delphine Auzias • Conception graphique et maquette : Hervé Loiselet • Relecture APOL et UM • Ont participé à ce numéro : Jean-Michel Auzias, Delphine Auzias, Lia-Sabine Laverrière, Stéphane Gallani, Olivier Boisard, Unt’ Margaria • **Merci tout spécialement :** *À nos invités :* Unt’ Margaria et Vincent Bonnard de Plato, Martin Vidberg d’Un Monde de Jeux, Olivier «Yored» Noel pour Ravage, Shanouillette et Shaman pour Ludo Vox et Monsieur Guillaume ! • **Merci à nos annonceurs :** Mathieu Saintout de Arkhane Asylum en p59, Julien Parny de Detective Society en p83, Cédric de Captain Meeple p13, Shuky de Makaka en p15, Julien et Astrid pour En Cavale en p17, Denis pour Barakajeux p25, Clea pour Ravensburger p23, Catherine W. pour A l’adresse du jeu p27, Yann pour Bombyx en p31, Laura pour Collective Aventures p33, Andrea pour Cosmoludo p37, Séverine et Guillaume pour Smart p39, Simon Igor et Guillaume d’Origames en 41, Owen de Geek Factory p49, Ianis pour Hexart en p53, Stéphanie et Julien de Wilson Jeux p55, Nico de Azao en p61, Chris pour Oka Luda en p71, Cédric pour AAGC en p73, Stéphane le M Histoire pour Semper Victor - Gangaceiros ! en p78 et Don’t Panic Games en page 84 • **Remerciements à nos partenaires distributeurs :** Antonin Merieux, pour l’ALF - Association Ludothèques Française - Arnaud Bourez pour Neoludis - Cesare Mainardi d’Atalia • Crédits photos : Florian Belmonte, Martin Vidberg, PEL photos, Rodolphe Gilbart, et Loulou La Loute. Les photos et les visuels appartiennent à leurs auteurs et ne peuvent être utilisés sans leur accord. • Dépôt légal et ISSN en cours, BNF identifiant éditeur 00047845 BNF • Impression : Trulli (France)

Communication, partenariats, publicité : Vincent Vandelli,
**vincent.vandelli@gmail.com, 06 10 28 24 43**

Ils l’ont fait ! Delphine, Jean-Michel, Hervé, Lia-Sabine, Vincent, Olivier, Stéphane & M. Guillaume !







**Attention :** Aucun meeple n’a été blessé ou maltraité pour ces 140 chroniques de jeux ! Et plus sérieusement, seuls les annonceurs du secteur du jeu sont autorisés à publiciter dans ce magazine qui est financé par leurs soutiens pour continuer à encourager le développement du secteur des jeux de société.
**Merci aux partenaires du Grand Prix du Jeu :** Wilson Jeux, Bombyx, Smart Games, Ravensburger, Inpatience, Huch!, Atalia, En Cavale et Detective Society